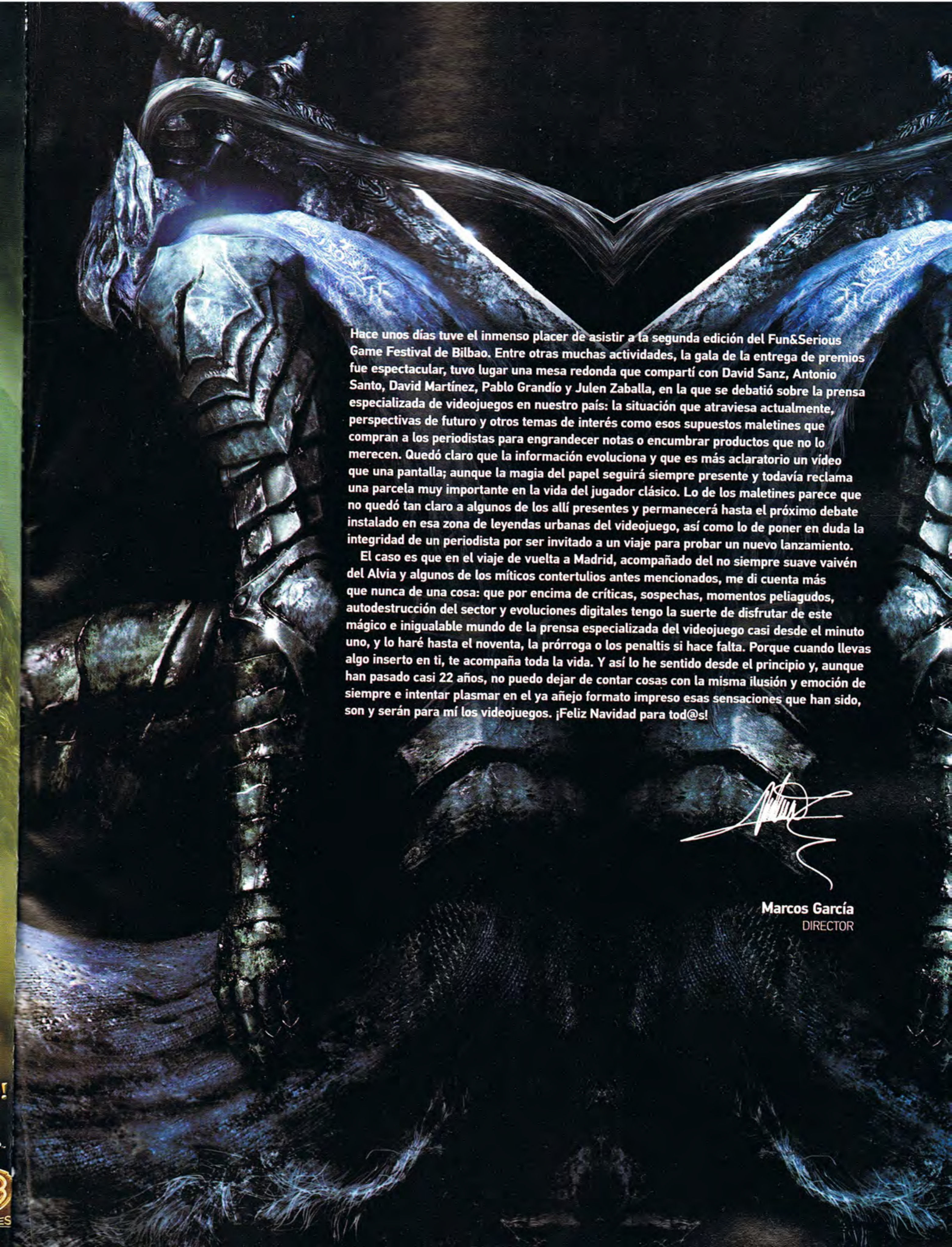


DONKEY KONG 30 AÑOS DE SIMIOS, CORBATAS Y BARRILES
gamesTM
180 PÁGINAS
Número 008
7,95 €//Canarias 8,10 €
PS3 | Xbox 360 | PC | PS Vita | Pad
Wii U | iPhone | 3DS | Arcade | Retro
TALES OF...
REPASAMOS LAS FÁBULAS ÉPICAS DE NAMCO
GRUPO ZETA
CRYSIS 3
EL TRAJE HACE AL SHOOTER
DESTACADOS
ZOMBIU / ALIENS: COLONIAL MARINES
DEAD SPACE 3 / BIOSHOCK INFINITE
METAL GEAR RISING: REVENGEANCE
DMC DEVIL MAY CRY / METRO: LAST LIGHT
ARMY OF TWO: THE DEVIL'S CARTEL
DEAD ISLAND: RIPTIDE / FAR CRY 3
20 ¡CANCELADOS! JUEGAZOS QUE NUNCA CATARÁS



LEGO
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
¡ÚNETE A LA LUCHA EN LA MAYOR AVENTURA JAMÁS CONSTRUIDA!
7
www.pegi.info
XBOX 360
XBOX LIVE
PS3
PlayStation 3
PlayStation Network
PS VITA
PlayStation Vita
PC DVD ROM
Wii
NINTENDO 3DS
NINTENDO DS
LEGO THE LORD OF THE RINGS software © 2012 TT Games Publishing Ltd. Produced by TT Games under license from the LEGO Group. LEGO, the LEGO logo, the Brick and the Knob configurations and the Minifigure are trademarks of the LEGO Group. © 2012 The LEGO Group. © 2012 New Line Productions, Inc. All The Lord of the Rings content other than content from the New Lines Films © 2012 the Saul Zaentz Company ("SZC"). The Lord of the Rings and the characters, items, events and places therein are trademarks of the Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises under license to Warner Bros. Interactive Entertainment. Nintendo DS, Nintendo 3D and Wii are trademarks of Nintendo © 2012 Nintendo. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos Xbox son marcas comerciales del grupo de empresas Microsoft y se utilizan bajo licencia de Microsoft. "PlayStation", "PS3", "PS3" and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS VITA" is a trademark of the same company. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. Trademarks are property of their respective owners.
WB GAMES LOGO, WBIE LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainmentn Inc. (s12)
TT games
WB GAMES



Hace unos días tuve el inmenso placer de asistir a la segunda edición del Fun&Serious Game Festival de Bilbao. Entre otras muchas actividades, la gala de la entrega de premios fue espectacular, tuvo lugar una mesa redonda que compartí con David Sanz, Antonio Santo, David Martínez, Pablo Grandío y Julen Zaballa, en la que se debatió sobre la prensa especializada de videojuegos en nuestro país: la situación que atraviesa actualmente, perspectivas de futuro y otros temas de interés como esos supuestos maletines que compran a los periodistas para engrandecer notas o encumbrar productos que no lo merecen. Quedó claro que la información evoluciona y que es más aclaratorio un vídeo que una pantalla; aunque la magia del papel seguirá siempre presente y todavía reclama una parcela muy importante en la vida del jugador clásico. Lo de los maletines parece que no quedó tan claro a algunos de los allí presentes y permanecerá hasta el próximo debate instalado en esa zona de leyendas urbanas del videojuego, así como lo de poner en duda la integridad de un periodista por ser invitado a un viaje para probar un nuevo lanzamiento.

El caso es que en el viaje de vuelta a Madrid, acompañado del no siempre suave vaivén del Alvia y algunos de los míticos contertulios antes mencionados, me di cuenta más que nunca de una cosa: que por encima de críticas, sospechas, momentos peliagudos, autodestrucción del sector y evoluciones digitales tengo la suerte de disfrutar de este mágico e inigualable mundo de la prensa especializada del videojuego casi desde el minuto uno, y lo haré hasta el noventa, la prórroga o los penaltis si hace falta. Porque cuando llevas algo inserto en ti, te acompaña toda la vida. Y así lo he sentido desde el principio y, aunque han pasado casi 22 años, no puedo dejar de contar cosas con la misma ilusión y emoción de siempre e intentar plasmar en el ya añejo formato impreso esas sensaciones que han sido, son y serán para mí los videojuegos. ¡Feliz Navidad para tod@s!

Marcos García
DIRECTOR

HIGH SCORE

310 310

Sumario

PREVIEWS

ANÁLISIS



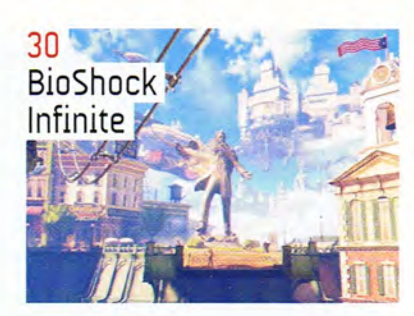


58 Reportaje
Dead Space 3
Tráete a un amigo a pasar miedo bajo la nieve.

EL DEBATE

REPORTAJES


116 Paper Mario: Sticker Star


30 BioShock Infinite

RETRO


126 Assassin's Creed III: Liberation

FAVORITOS

El Debate

NOTICIAS
COTILLEOS DEL SECTOR
OPINIÓN



¿Hay crisis en Sony?

→Aunque la división de juegos parece que ha encontrado el camino a (parte) de sus problemas, el resto del gigante electrónico tiene unas perspectivas un tanto oscuras para el año 2013

Sony ha pasado los mismos años horribles que el resto de compañías electrónicas del siglo XX, pero los últimos meses han sido especialmente duros.

El verano nos dejaba unos resultados para el primer trimestre del año fiscal con una caída de casi el 15% en ventas en el sector de juegos de la multinacional, con unas pérdidas de unos 32,5 millones de euros. ¿La culpa? que ni las ventas de Vita ni de PS3 acompañaron. También es verdad que las previsiones para ese trimestre dependían de que la sucesora de PSP obtuviera unas cifras que nadie pensaba que se fueran a cumplir. De hecho, aquí estamos, en plena campaña navideña con una bajada de precio "temporal" del cacharro portátil. a Vita le hizo daño sobre todo el éxito de Nintendo 3DS, que aprendió la lección del precio también por las malas (y con sus propias pérdidas), y que le ha pegado una paliza mes tras mes fina.

Pero, aparte del precio, Sony tiene otra herramienta para invertir la tendencia: PlayStation Plus en Vita. El servicio está alcanzando buenas cotas en su hermana mayor y su llegada a PS Vita es la mejor noticia portátil del año. No sólo eso, sino que Sony emitió hace nada un comunicado de los de darse palmadas muy fuertes en la espalda porque durante el Black Friday han vendido más de medio millón de PS3 (sólo en EE.UU.), que se dice pronto. Las últimas cifras apuntan a que el empate entre Xbox 360 y PS3 en número de consolas vendidas está cada día más cerca.

Sin embargo, los problemas de Sony no se quedan sólo en la división de videojuegos. El mes pasado Fitch rebajó su nivel de crédito a la categoría de bono basura, cerrándole las puertas a bastantes fuentes de financiación. ¿Van viendo por qué las ventas directas de PS3 les hacen felices? Necesitan dinero líquido, sobre todo teniendo en cuenta que sus acciones han caído más de un 40% en lo que va de año. El problema es bastante mayor que Vita: Samsung (a ellos y a todo el mundo) les está pulverizando en líneas de negocio hasta ahora importantísimas, sobre todo en televisiones, así como cerrándoles las puertas en mercados emergentes, como el de las tabletas y los teléfonos móviles (junto a Apple en ambas, claro).

TELETIPOS → **HITMAN 47 SE METE EN UN FOLLÓN MEDIÁTICO POR UNA CAMPAÑA DE FACEBOOK**

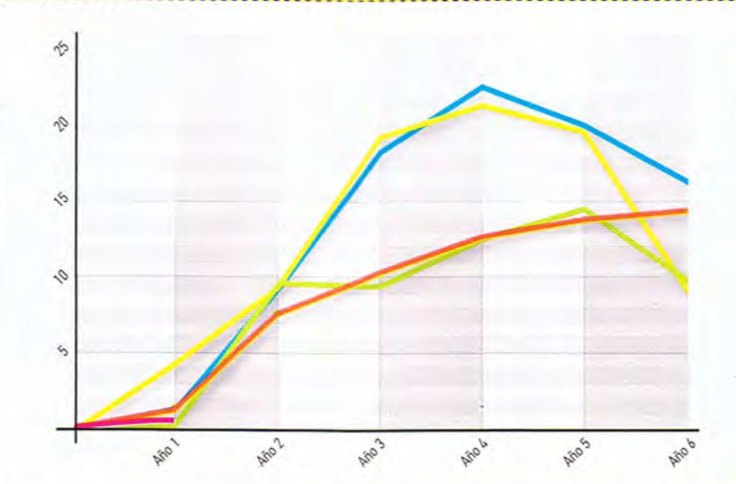
Sumario

Guía de grandes historias

Retrato de la Familia PlayStation

→ Un vistazo a las ventas de hardware de los cacharros Play durante sus ciclos





Por eso la importancia de la división de juegos. Si Kaz Hirai es el presidente (al que le toca tragarse el sapo de poner a decenas de miles de personas en la calle) es como reconocimiento a que, en los buenos tiempos de PS2, la consola le daba a Sony nada menos que la mitad de todos los beneficios de la compañía. La noticia reciente de que ahora mismo es la plataforma mundial donde más se ve Netflix (que acaba de firmar un acuerdo con Disney. Ojalá que el peso de ésta última consiga que algún día tengamos el servicio en España) también es un buen apoyo de cara a un futuro basado en la distribución de contenidos.

DE PASO, SE han quedado con un competidor que también sufría los bamboleos de la década, Olympus, por casi 500 millones de euros que tiene la vista puesta en el desarrollo de tecnología médica. Cualquier cosa que les diversifique más allá de la electrónica de consumo son buenas noticias para ellos.

La otra buena noticia (para ellos, porque para los jugadores...) es que han salvado el cuello en el juicio masivo que les cayó tras el hackeo de PSN en el que cerca de 75 millones de usuarios vieron sus datos comprometifos. El juicio fue desestimado por uno de esos argumentos de juez analógico: básicamente, como los usuarios de PSN no pagamos una cuota por el acceso, no se puede pedir nada a Sony hasta que se demuestre, cabeza por cabeza, el daño económico sufrido por el hackeo. Zuckerberg ya se ha apuntado el nombre del juez para besarle en los morros en un futuro.

> "El Black Friday ha superado nuestras expectativas y vaciado nuestros almacenes en Estados Unidos"
>
> Jack Tretton, presidente de SCEA



La adquisición de Olympus le da a Sony una vía a nuevos y lucrativos mercados a la vez que le quita de encima un competidor más.



El actor que hacía de "Kevin Butler", el ejecutivo ficticio, ha sido despedido por promocionar a Wii en un anuncio de Bridgestone.



De ser Sony nos preocuparíamos por darle algo de homebrew a la gente tras el último hack. ¿Qué tal un servicio de apps para PS Plus?

Claro que lo comido por lo servido: A Sony ahora le toca ver cómo se las apaña (aparte de actualizaciones constantes) para arreglar el último hackeo de la consola que se ha convertido en una carrera casi semanal por parte de Sony para parchear la consola según la van reventando, aunque ésta no tiene consecuencias nocivas para los usuarios que no se pongan a trastear con la máquina.

El reto principal es que a lo mejor Sony si necesita esa "consola de 10 años" que tenía que ser PS3, o que PS4 sea lo justito de nex-gen (lo mismo que se espera de 720, vaya) para no obligarles a vender una consola a pérdida. Pero no estén tan seguros. Hace unos días la compañía anunció que va a intentar juntar una millonada en crédito (de dónde sea, hasta emitiendo bonos convertibles, algo que no hacía desde 2003), lo que implica que se avecina una temporada de inversión bruta.

Si es para pagar los despidos de golpe o para financiar la obscena cantidad de pasta que necesita una consola nueva lo sabremos de aquí a 2015, que es el margen que se ha dado Sony para adquirir crédito... Y que coincide con todas las apuestas para la puesta en marcha de la próxima generación de consolas.

→ PLAYSTATION PLUS



No es casual que una suscripción a PlayStation Plus sea el centro del último bundle de PS Vita. El servicio puede ser exactamente lo que necesitaba una consola que aspira a vivir de la distribución digital (a pesar del obstáculo de las puñeteras tarjetas propietarias: a Sony le encanta tropezar cinco generaciones con la misma piedra). La puesta en marcha del servicio -junto al Cross-Play para compartir contenidos entre la de sobremesa y la portátil- ha venido acompañada del interés de los que estamos suscritos en PS3 de "oye, a lo mejor me merece la pena la máquina ahora".

Sony no ha dado números exactos de suscriptores, aunque desde Sony España confirman que el número de usuarios en nuestro país se ha triplicado desde el E3, cuando la conferencia de Sony hizo ver que el servicio iba a recibir un empujón importante. Claro que multiplicar por tres siempre depende de la cifra original. Pero si el boca a boca funciona (y consideramos que parten de 70 millones de consolas instaladas con más de 110 millones de cuentas de PSN por el mundo), por un lado conseguirán una interesante base de suscripciones y, por otro, echarle el aliento en el cogote al modelo de Xbox, ese que todavía te pide pagar sólo para poder jugar On-line.

El principal escollo de PS Plus en Vita, eso sí, es bastante obvio: ¿si me compro la consola y la alimento con juegos de Plus, de qué van a vivir los desarrolladores de juegos nuevos hasta que sus títulos lleguen al servicio? Aunque esto es lo que conocemos como la Falacia de las Steam Sales: los números demuestran que las rebajas y los juegos regalados impulsan la compra de nuevos títulos. Ups.

 BIG PICTURE DEBUTA EN STEAM CON LA PROMESA DE VALVE DE QUE "ES SOLO EL PRINCIPIO" 

¿Qué tiene que ofrecer Digits? Gestos más detallados que los que puede identificar Kinect.

(LA MANO NEGRA)

De la manita hacia Xbox 720

→ Microsoft está apuntando hacia un futuro muy concreto con SmartGlass y Digits. Uno que apunta con el dedo a su próxima consola

Microsoft lleva un tiempo olvidándose del juego clásico en Xbox 360 y vendiéndola como un cacharro multimedia que permite interactuar de nuevas formas con la tecnología y, por lo visto, están llevando esa experimentación hacia el futuro con sus últimas investigaciones y desarrollos. Recuperando, sin embargo, el foco sobre los juegos, o eso parece por lo que están enseñando últimamente.



DIGITS

■ LAS DEMOS que han enseñado muestran un artilugio con una respuesta excelente, con menos lag y errores de reconocimiento de los que hemos visto hasta ahora en su antecesores gestuales (y demos reales, nada de vídeos de fantasía con Molyneux vendiendo niños pequeños). Y con costes reducidos.

Tras su presentación en el E3 (donde los de *South Park* se echaron unas risas a su costa, en su propio escenario), SmartGlass por fin está disponible para todos los usuarios de Live. La aplicación permite controlar los menús de Xbox mediante un smartphone o una tableta. En principio no es algo pensado al 100% para los jugadores, sino para la gente que no se sentía cómoda usando el pad como mando a distancia de las películas o del horror que es la nueva interface. Y que adelanta a Kinect por el carril de la precisión y el de la comodidad de uso. Es más, permite asociar el dispositivo del momento (la tableta/smartphone) a la consola. Y, en un movimiento increíblemente lógico para ser Microsoft, vale cualquier dispositivo, porque si llegan a usarlo sólo con Windows Phone o Windows 8, el cráter bastaría para rebajar tres metros el nivel del mar. El objetivo final, seamos sinceros, es hacer más sencillas las compras (sobre todo multimedia) en el Bazar.

PERO SMARTGLASS NO se olvida del todo de los jugadores y les dedica en exclusiva algunas de las utilidades más interesantes de la aplicación. Van poco a poco, pero su uso en, por ejemplo, *Forza Horizon* (a modo de GPS) es sólo una de las ideas por venir. Una destinada a hacer cierta pupa a la pantalla del GamePad de Wii U: no hace falta comprarse un nuevo aparato para ciertas cosas. Aunque aún le falta la valentía que llevamos esperando desde el X06: ¡queremos pintar los coches en la tableta, Microsoft!

Pero SmartGlass es sólo un pasito, una idea, una buena idea: gratuita, integradora y que no exige ningún tipo de adaptación o cambio. El resto de laboratorios de Microsoft siguen experimentando con cosas con más vocación de futuro. Por ejemplo, los del laboratorio computacional de la Universidad de Cambridge (al alimón con la de Newcastle y la de Creta) han desarrollado los primeros pasos de Digits, llamado a revolucionar los controles gestuales.

En apariencia parece un Power Glove nintendero 3.0, o la versión zopenca de los lanzarredes de Andrew Garfiel, más que nada porque Digits es

LÁMPARA INFRARROJA

■ Microsoft no para de recordarnos que Digits está hecho de tecnologías ya extendidas, como un simple haz IR.

CÁMARA IR

■ La cámara capta el reflejo de la lámpara IR para que el software pueda procesar el resultado en un modelo 3D.

MEDICIÓN LÁSER IR

■ Un segundo rayo coherente mide la distancia entre dedos y el ángulo exacto que conforman.

TELETIPOS → **EL MOMA HA ADQUIRIDO EL CÓDIGO DE 40 VIDEOJUEGOS PARA EXPONERLOS**

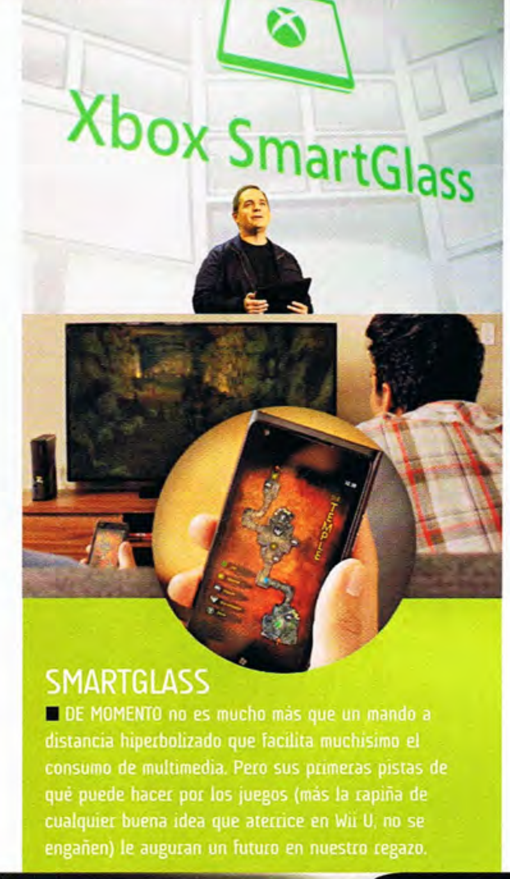

Digits todavía abulta bastante, pero Microsoft confía en reducir el prototipo a un tamaño más cómodo

una idea desarrolllada con componentes viejos, nada de caros propotipos con piezas diseñadas exclusivamente para la ocasión. Lo que lo hace especial es lo que permite hacer: control gestual extendido a la mano (porque lo de tocar con el dedo como que se queda corto, amigos de que el futuro sea una pantalla táctil) y sus posibilidades, sin cacharro externo o tener que sujetar formas incómodas.

VALE, SÍ, ES de la misma compañía que nos trajo Kinect para ponernos bailongas, pensado por la misma industria que decidió que jugar consistiría en mover un palo, con o sin lucecita al final. Pero esto es diferente: una combinación de cámara y luz infrarroja que recrea una mano virtual que responde a nuestros gestos. Y sí, TODOS hemos pensado lo mismo con nuestro yo gamberro, pero si alejamos por un momento las chorradas, tened en cuenta que eso incluye teclear, agarrar formas, y sí, manejar un gamepad. La idea más simple es apuntar con el dedo a la tele gritando PAÑAUM PAÑAUM en un combo con Kinect, pero se queda bastante corto. Nosotros estamos más con la cabeza puesta en las interfaces holográficas que llevan partiendo la pana en Hollywood desde *Minority Report*, o en Tony Stark construyendo un plano de armadura agarrando objetos virtuales.

Los aspectos a criticar son en parte los de siempre: si es fiable o responde sin lag, si es cómodo o es como llevar la faja de Dios en forma de guante y hasta qué punto podemos reaccionar a la interacción virtual sin feedback físico (algo que en Kinect ya lo hemos sufrido de cuerpo entero).

Puede que Microsoft esté más enfocada ahora mismo (en mercados menos intervenidos por cavernícolas) a vender multimedia, pero nos resulta fácil ver las aplicaciones inmediatas que Digits tendría en lo jugable. Incluso un combo de Smartglass y Digits en el que no hiciese falta estar en un punto concreto para que Kinect pueda mirarnos cual ojo de HAL 9000. Y tengamos en cuenta que lo de las tabletas y Kinect han llegado en sistemas casi agotados al final de ciclo. Una consola concebida desde el principio para integrar este arsenal puede ser la respuesta que buscábamos en el control gestual... Mientras no se olviden de los botoncicos y sticks.



SMARTGLASS

■ DE MOMENTO no es mucho más que un mando a distancia hiperbolizado que facilita muchísimo el consumo de multimedia. Pero sus primeras pistas de qué puede hacer por los juegos (más la rapiña de cualquier buena idea que aterrice en Wii U, no se engañen) le auguran un futuro en nuestro regazo.



VIDA EXTRA

>JUEGO

DAVID BRABEN SE APUNTA A KICKSTARTER CON UN ELITE



■ Pero bueno, ¿Chris Roberts se lleva millones para un Wing Commander con comercio especial y el creador de todo el género va a quedarse atrás? Pues no, el señor Braben, creador de Elite, se tira a los amorosos brazos del público con una campaña en la que pide 1.250.000 libras, cerca de millón y medio de euros. De momento, y al cierre de este número, llevaba más de la mitad. Puedes echarle un cable para resucitar el futuro género de moda en kickstarter.com/projects/1461411552/elite-dangerous

>CACHARRO

CUIDADO, GENTE PEQUEÑA: APPLE VA A POR VOSOTROS

■ En realidad, no vana por vosotros, sino al cuello de Samsung, Google y todas las marcas que se han puesto a triunfar y quitarle la hegemonía a Apple en ese terreno en el que Steve Jobs dijo que nunca entrarían. Pero como está muerto, no puede protestar, así que pum: iPad Mini. Más pequeño, igualmente caro.

>CACHARRO

MICROSOFT SURFACE ES LA CAÑA

■ Es casi tan caro como una tasa judicial española, pero el híbrido portátil-tableta-transformer de Microsoft les ha salido indecentemente bien. Otra cosa es que encuentre su espacio, porque Windows 8 todavía está jovencita en cuanto a apps disponibles para sacarle jugo. Pero como máquina nos ha robado el corazón: queremos meterle Android.



 **MIKE CAPPS, JEFAZO DE EPIC, LO DEJA AL POCO TIEMPO DEL ABANDONO DE BLESZINSKI** 



Una imagen de los afortunados ganadores de los premios Fun&Serious.

(BILBAO DIO MUCHO JUEGO)

Fun&Serious Game Festival

→ La última semana de noviembre se celebró la segunda edición del festival en la que se entregaron los galardones a los mejores videojuegos con la presencia de destacados personajes del sector.

Entre el 26 de noviembre y el 2 de diciembre Bilbao se vistió de gala para convertirse en la capital del videojuego con motivo de la celebración del Fun&Serious Game Festival. El evento recibió la visita de gran cantidad de ilustres del sector en representación de los juegos nominados y también aquellos que formaron parte de las charlas y mesas redondas. Así asistieron, entre muchos, Kellee Santiago, creadora de *Journey*; Kevin Franklin, una de las mentes pensantes detrás del exitoso *Halo 4*; Charles Cecil, conocido especialmente por la saga *Broken Sword*, quien habló sobre el éxito de su proyecto actual en Kickstarter; Daniel Sanchez-Crespo, creador de videojuegos como *Reality Fighters* y el fenómeno de masas *Invizimals*. Durante el festival se pudo disfrutar no solo de la gala de premios a los mejores desarrollos, sino también del ciclo de conferencias sobre Serious Game y Gamificación, la mesa redonda "La prensa del videojuego" con presencia entre otros de nuestro director Marcos García y otra en la que se trató la realidad del desarrollo de los videojuegos en España, con la participación de Daniel Sánchez-Crespo, Jorge Huguet, director de Marketing de Sony C.E., y Jaime Giné, Vicepresidente Intenacional del Centro de Estudios de Desarrollo de EA. Pero para que el entretenimiento estuviera presente fuera de las charlas se realizó un espectacular torneo de *League Of Legends* con la presencia de los mejores jugadores, Torneos de *FIFA 13* o el Certamen independiente de Videojuegos HóPlay, que contó en su jurado con nuestro redactor John Tones. También se organizó el evento "Sony busca talento" con Roberto López Yeste y, para los padres interesados en comprender a qué juegan sus hijos, un taller de videojuegos. Alfonso Gómez declaraba al concluir el festival que "esta segunda edición ha resultado un éxito de asistencia de público a todos los actos celebrados en el marco del Festival, lo que demuestra el interés cada día mayor por el sector de los videojuegos que aglutina a centenares de personas de todas las edades".

ESTOS FUERON LOS PREMIADOS...

- **MEJOR JUEGO DEL AÑO** Halo 4
- **MEJOR JUEGO DE PC** Dishonored
- **MEJOR JUEGO DE MÓVIL** Draw Something
- **MEJOR JUEGO ON-LINE/WEB** SimCity Social
- **MEJOR JUEGO DE XBOX 360** Halo 4
- **MEJOR JUEGO DE WII U** New Super Mario Bros. U
- **MEJOR JUEGO DE NINTENDO 3DS** New Super Mario Bros. 2
- **MEJOR JUEGO DE PS VITA** PS All-Stars Battle Royale
- **MEJOR JUEGO PARA PLAYSTATION 3** Borderlands 2
- **MEJOR JUEGO DE ROL** The Witcher 2: Assassins Of Kings
- **MEJOR JUEGO DE ACCIÓN** Dishonored
- **MEJOR JUEGO DE AVENTURA** Journey
- **MEJOR JUEGO INFANTIL** Wonderbook: El Libro...
- **MEJOR JUEGO DEPORTIVO** NBA 2K13
- **MEJOR JUEGO DE MOTOR** Need For Speed: Most Wanted
- **MEJOR GUION** Spec Ops: The Line
- **MEJOR BANDA SONORA** Journey
- **MEJOR JUEGO DE SALUD** Triage Trainer
- **MEJOR JUEGO DE SIMULACIÓN** Disney Stars
- **MEJOR JUEGO DE CULTURA** El Códex Del Peregrino

→ ¡Deja de soñar, por fin ha llegado la NeoGeo portátil!



La esperadísima consola NEOGEO X ha visto retrasada su fecha de lanzamiento al 18 de diciembre, acompañada de una serie de dudas razonables por parte de quienes la esperamos con los brazos (y los puertos HDMI de nuestros televisores) abiertos.
Se trata de un producto con licenc oficial, lo cual justifica en gran medida los 209,99 € que cuesta la máquina (y sus imprescindibles accesorios: el Arcade Stick que acompañará al pack Gold será una réplica exacta del Joystick Controller original de Neo Geo), aunque no será esta una razón de compra definitiva para muchos que ya llevan tiempo disfrutando mediante emulación con los juegos del venerado sistema manufactura en 1990 por SNK. Es más: todo apun a que en enero se pondrá a la vent una versión "solo consola" que costará alrededor de 120 €, y que no se ampliará el número de título que podremos correr en la máquin más allá de los 20 preinstalados (y del *Ninja Master's* en formato Game Card incluido en el pack Gold). Rumores, bah. Cuando llevemos tiempo gozando con NEOGEO X, tod desconfianza hacia el sistema hab desaparecido: se sabe por vía ofic que la intención es lanzar nuevos juegos para la máquina si esta se vende lo bastante. Al fin y al cabo, la ranura Game Card instalada en NEOGEO X es una puerta abierta al futuro... O al pasado.



 EL HUMBLE BUNDLE DE THQ DISPARA LAS ACCIONES DE LA COMPAÑÍA EN UN 40%



DEL DIRECTOR DE LA TRILOGÍA 'EL SEÑOR DE LOS ANILLOS'
EL HOBBIT
UN VIAJE INESPERADO
NEW LINE CINEMA Y METRO-GOLDWYN-MAYER PICTURES PRESENTA UNA PRODUCCIÓN DE WINGNUT FILMS "THE HOBBIT: AN UNEXPECTED JOURNEY" IAN McKELLEN MARTIN FREEMAN RICHARD ARMITAGE JAMES NESBITT KEN STOTT CON CATE BLANCHETT IAN HOLM CHRISTOPHER LEE HUGO WEAVING ELIJAH WOOD Y ANDY SERKIS COMO 'GOLLUM' MÚSICA DE HOWARD SHORE CO-PRODUCTORES PHILIPPA BOYENS EILEEN MORAN ARMADURAS, ARMAS, CRIATURAS Y MAQUILLAJE ESPECIAL POR WETA WORKSHOP LTD. EFECTOS VISUALES Y ANIMACIÓN DE WETA DIGITAL LTD. SUPERVISOR SENIOR DE EFECTOS VISUALES JOE LETTERI EDITADA POR JABEZ OLSSEN DISEÑO DE PRODUCCIÓN DAN HENNAH DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA ANDREW LESNIE, ACS, ASC PRODUCTORES EJECUTIVOS ALAN HORN TOBY EMMERICH KEN KAMINS CAROLYN BLACKWOOD PRODUCIDA POR CAROLYNNE CUNNINGHAM ZANE WEINER FRAN WALSH PETER JACKSON BASADA EN LA NOVELA DE J.R.R. TOLKIEN GUIÓN DE FRAN WALSH Y PHILIPPA BOYENS Y PETER JACKSON Y GUILLERMO DEL TORO DIRIGIDA POR PETER JACKSON
PENDIENTE DE CALIFICACIÓN POR EDADES
MGM
NEW LINE CINEMA
DISFRÚTALA EN 3D
B.S.O. en Decca
WARNER BROS. PICTURES
TAMBIÉN DISPONIBLE EN HFR 3D
WWW.ELHOBBITUNVIAJEINESPERADO-ES.COM
EN CINES 14 DICIEMBRE

VESTIDO PARA MATAR

CRYTEK NOS PRESENTA UN NUEVO NIVEL DE CRYSIS 3 Y, CON ÉL, LA PRIMERA VERSIÓN ALPHA DE UN TÍTULO LLAMADO A SENTAR UN NUEVO HITO EN LOS SHOOTERS. LA NUEVA GENERACIÓN EMPIEZA EN CRYSIS 3.

TÍTULO: Crysis 3
FORMATO: PlayStation 3, Xbox 360, PC
COMPAÑÍA: Electronic Arts
DESARROLLADOR: Crytek
LANZAMIENTO: Febrero 2013

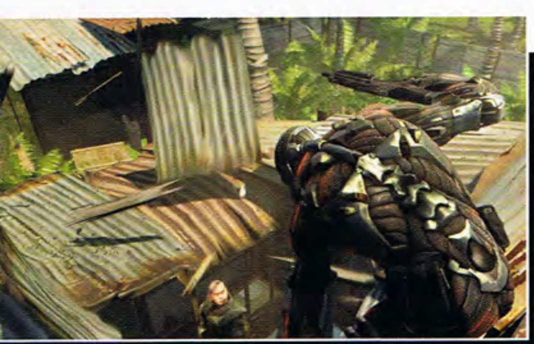
Hunting Fields comienza con una sensación familiar: un mapa virtual que indica la posición de "Prophet" -¿todavía piensan que sigue vivo?- y la misión, hasta que aparece la primera sorpresa: el zoom de satélite nos lleva a un mapa esquemático del inicio de nivel y nuestra operadora describe la operación con un "Bienvenido al infierno" mientras pasamos del briefing a la exuberante realidad del domo neoyorquino. Para cuando ponemos la mandíbula en su sitio queda clara una cosa: si el infierno es esto, pequemos como si no hubiera mañana. Porque Crytek lo ha vuelto a hacer: el mismo puñetazo en la cara que fue *Far Cry* en su momento; el Fedor Emelianenko cabreado que era la relación del primer *Crysis* con nuestros sentidos: boom. Resulta que el estudio no mentía cuando decía que el Unreal Engine 4 se la traía al pairo y que el CryEngine 3 era un motoR que si se toqueteaba un poco podía ofrecer perfectamente una experiencia next-gen. Resumiendo: lo que enseñaron en el E3, esa pre alpha del ataque a la presa, se ha quedado corta. Y, afortunadamente, la sensación de demo técnica que daba el nivel (¡mira la jungla, mira lo destruible, mira la inundación, compra nuestro motor!), se ha quedado mucho más corta. Si el estudio recuperó la senda de los buenos juegos con *Crysis 2*, su tercera entrega pule la mecánica con un barniz de intensidad y novedades que no deja tiempo para fijarse en los gráficos.

Porque esto es un mundo nuevo: Nueva York, destrozada por el conflicto entre una Umbrella de pacotilla y los extraterrestes con vocación de calamar, se ha convertido en una jungla literal: edificios derruidos en los que la naturaleza se abre camino, pájaros que alzan el vuelo, torretas armadas, un cielo cubierto por un biodomo... Una distopía articulada a través del combate, donde la presencia de un supersoldado maqueado no chirría. Parece que la saga al fin ha encontrado una voz y una personalidad que le den al mundo la misma consistencia del nanotraje. "Esa mezcla de escenarios es algo intencionado, que va más allá del guiño a los espacios visuales del primer *Crysis*", nos cuenta Michael Read, productor del juego. "Queríamos crear



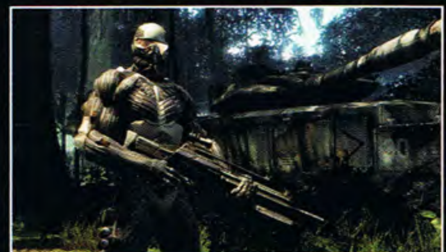



CELL
US
04
US ARMY SPECOPS









CRYSIS
2007/2011 PC /PS3, 360

■ Tras discutir con Ubisoft, Crytek se cabrea y se pone a hacer un juego con mucha furia gráfica. Tanta que, cuando salió, ningún ordenador del mercado podía correrlo con todo a tope. Y, de paso, dejaba en evidencia a las pobres consolas de esta generación cuando todavía ni gateaban las pobres. El juego... Ehm, bueno, era divertido matar norcoreanos con el nanotraje, pero estaba bastante vacío. Muy vacío. Y el final, un shooter sobre raíles en el que matábamos aliens calamares inspirados en Matrix era bastante ridículo. La idea del nanotraje se nos quedó en la retina: gráficos aparte, lo de ser un mini Iron Man molaba.



un entorno que cogiera los mejores elementos de los dos primeros juegos, algo que le ha dado a nuestros diseñadores un set único de herramientas a la hora de diseñar los niveles y desmelenarse. El entorno es parte vital de la mecánica: además de poder interactuar como un montón de objetos, hemos mejorado la destrucción de elementos del escenario, así que ahora los tiroteos son mucho más dinámicos".

LA DESTRUCCIÓN DE ESCENARIOS HA VUELTO: OLVÍDATE DE LA COBERTURA PERMANENTE, COBARDE

Esa filosofía se hace evidente en cuanto tenemos nuestro primer reconocimiento. El visor sigue presente, y controlar la situación es siempre el primer paso, pero la presencia de entornos más abiertos y tridimensionales permite una aproximación más variada, cercana a la del primer *Crysis* y alejada del pasillismo encubierto del segundo. La vegetación, el agua, el humo, elementos que en apariencia son excusas para lucir poderosísimo músculo gráfico, en realidad son piezas del puzzle jugable. *Crysis 2* se basaba en identificar enemigos y encontrar una posición ventajosa, incluso en dificultad supersoldado. Aquí, es imposible. El ataque de una torreta artillada de vigilancia obliga a atravesar una campiña abierta a toda mecha, gastando la valiosa energía del traje para evitar que nos conviertan en una carísima tapa de alcantarilla, hasta que podemos contraatacar con... ey, un momento, ese arma de diseño alienígena capaz de reventar una estructura de un pepinazo es nueva. Y los soldados futuristas del tiroteo entre charcos y rocas en el que nos hemos metido al alertar a todo dios con el rifirrafe de explosiones también. ¿Cuánto hay de esto? "Tendrás que jugarlo para saberlo", alerta Read. "Nuestra meta era crear desafíos nuevos en cada mapa, que cada área ofrezca nuevas oportunidades jugables y retos distintos. Y que cada entorno sea único. No vas a encontrar dos desafíos iguales".

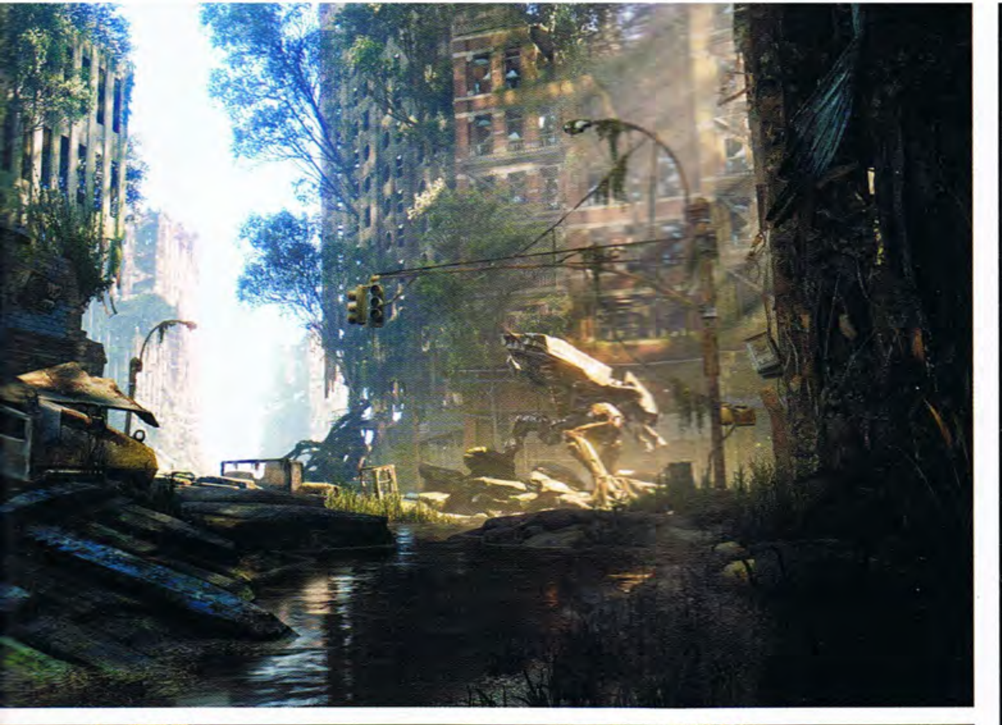
Hasta cierto punto -este es el segundo nivel que hemos visto del juego- es cierto. El nivel de la presa arrancaba con una infiltración sigilosa, arco en ristre desde las alturas o, borrico que es uno, sumergido en charcas desde las que imitar al Capitán Willard. Aquí es imposible, si nos avisaron del infierno era por algo: la lucha es frenética, con enemigos desde varios vectores de ataque que imposibilitan la larga distancia o el sigilo, una situación aparentemente insuperable... Hasta que recordamos que el nanotraje es capaz de pegarle una patada a cualquier cosa y jugar a la bolera humana, una de esas cosas que hacíamos mucho en *Crysis* pero que en su secuela pues oye, estaba ahí, pero como que no había ningún motivo para usarla.

Valga lo mismo para el cuerpo a cuerpo. El mayor fallo de la secuela es que llegaba un momento en el que todo era agarrar cuellos y hacer el gesto de mirar la hora. Durante la tremenda balacera de Hunting Fields no nos queda claro si el agarre ya no está o es que ahora se ejecuta de otra manera pero, entre carreras, tiroteos que levantan columnitas de agua, objetos volando, tiros en la garganta y demás, nuestros contactos a corta se resuelven con un satisfactorio y clásico nudillazo en el jeto que, además, no ocupa unos valiosos segundos en una animación chapucera.

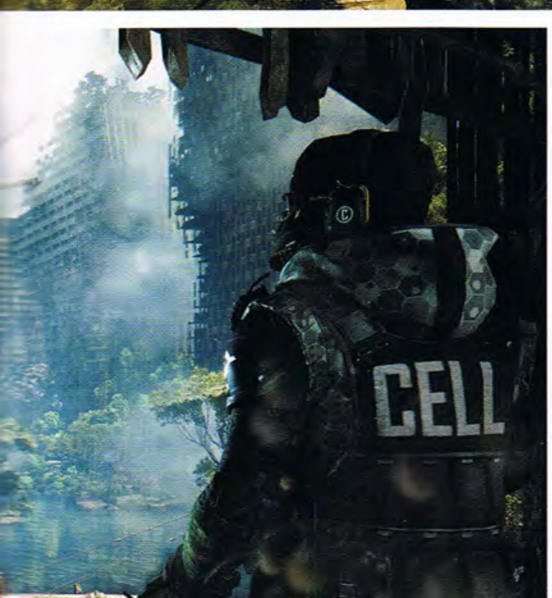
No me malinterpreten: disfruté mucho *Crysis 2*, pero era mecánicamente explotable: tres rutinas (francotirador, sigilo y cuerpo a cuerpo) y un par de puntos de cobertura bastaban para todo. Pero *Crysis 3* responde a esas estrategias con una negativa: si ahora el cuerpo a cuerpo es coscorrón a la carrera, el francotirador también se ve limitado: ponte a cubierto para ejecutar a todo el mundo con paciencia y puntería y de repente estarás en nanotraje frente a las balas enemigas porque habrán hecho cisco tu cobertura. Y el sigilo no admite fallos. En general, la sensación es que el nanotraje es más potente que nunca, pero que te va a hacer falta. Un Pinger desguazado en mitad del nivel demuestra que los enemigos humanos son mucho más capaces y, aunque no hemos tenido ocasión de enfrentarnos a los ceph, no creemos que se hayan quedado atrás en cuanto a posibilidades. Hablando de los aliens y sus cadáveres, Read interviene para darnos una buena noticia: "hemos cambiado el sistema de mejoras del traje, olvídate de tener que recolectar nanocatalizadores de los ceph caídos. El nuevo sistema permite configurar









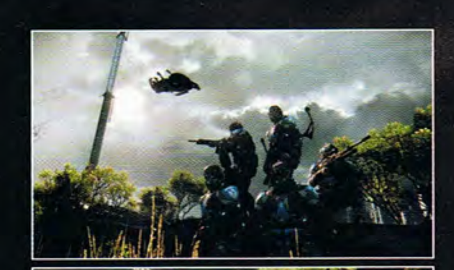


EL MUNDO, MÁS DISTÓPICO QUE NUNCA, JUNTA LOS MEJORES ELEMENTOS DE LOS DOS JUEGOS ANTERIORES



EL MULTI ESTÁ EN BUENAS MANOS

■ Crytek UK os sonará más por otro nombre: Free Radical Design, un estudio que nos caía muy bien y eran una de las esperanzas del shooter, *Timesplitters* mediante, hasta *Haze*. Un juego que, pregunten a cualquier medio que lo viera en beta, se convirtió en tres meses de titulazo a cosa horrible que hundió el estudio, dejando un *Battlefront* a medio hacer. Supongo que algún día sabremos qué pasó de verdad en su desarrollo, pero afortunadamente, Crytek les rescató y les dio nueva oportunidad como Crytek UK. Ya se encargaron del multijugador de Crysis 2, que tenía un par de ideas bien metidas, y ahora buscan darlo todo con el de la tercera entrega, con un modo nuevo llamado Cazador que se nos enamora el alma: dos tíos con nanotraje, arco e invisibilidad permanente contra catorce (diez en consola) cabritos de CELL armados hasta los dientes más una granada por cabeza capaz de deshabilitar el camuflaje. En el resto de modos, las posibilidades del nanotraje se han llevado al límite, con flechas trazadoras, configuraciones personalizadas y tortas por un tubo, de hasta ocho contra ocho (seis contra seis en consolas).





Alerta: momento Jackass inminente







CRYSIS 2
2011 MULTI

■ Aventuras en la gran ciudad. Tras el momento calamar que cerraba el primero, Prophet vuelve a casa, se pega un tiro y el novato Alcatraz sufre una crisis de identidad, un accidente mortal y una hibridación alienígena. Y no en ese orden. El traje adquiere un sistema de aumentos consistente en matar alienígenas y quitarles los nanobichos que llevan dentro, las armas pueden configurarse al vuelo (sigue siendo nuestra característica favorita) y tiene un nivel en Wall Street que es de los mejores diseños de esta generación. Le lastraba un pelín el pasillismo en ciertas zonas. Y lo limitado de los aumentos.









al traje de, literalmente, cientos de maneras distintas. Todavía no podemos dar muchos detalles, pero va a ser algo completamente distinto a *Crysis 2*".

Valga lo mismo para las armas. Un vistazo rápido deja ver más huecos en la configuración del viejo Scarab, por ejemplo, aunque la estrella es el arco. Desde el principio nos gustó mucho la idea de meter una de las armas más antiguas de la Historia en el mundo de *Crysis*. Es el complemento low tech perfecto a uno de los elementos más descuidados del nanotraje: la fuerza de un titán. El arco es un cacharro a medida -es decir, sólo un nanotraje puede tensarlo) y cada flecha es mortal de necesidad. No hemos hecho los cálculos, pero sólo la fuerza del impacto debería bastar para matar a alguien mejor que una bala. Y, para el sigilo, es mejor que las armas con silenciador. Entre que no hace ningún ruido y que usarlo no gasta la barra de energía al mismo ritmo que dichas armas, ahora lo echamos de menos retroactivamente en nuestra segunda ronda de *Crysis 2* aprovechando que este mes ha estado en PlayStation Plus. Hablando de lo cual... Miren, uno es pecero pero le tiene cariño a las consolas aunque sabe lo que dan de sí. *Crysis 3* nos lo están enseñando en unos Alienware que valen más que los órganos internos de toda la redacción. Esto... ¿esto en consola cómo se va a ver?

"Admito que es muy difícil mantener el nivel en el hardware de las consolas, pero hay una cosa que tienes que tener presente: *Crysis 2* fue nuestro primer contacto con esas máquinas. Es decir, estábamos aprendiendo mientras desarrollábamos. Y todo ese aprendizaje nos ha valido para pensar de otra manera el proyecto, sacarle partido a lo que ya sabemos y exprimir lo que estás máquinas pueden hacer. Eso sí, seamos sinceros: en PS3 y Xbox 360 se ve de pánico, pero lo que estamos haciendo en PC es de flipar. Los jugadores de consola pueden

LOS TIROTEOS HAN GANADO EN VARIEDAD, DESAFÍO E INTENSIDAD

estar tranquilos porque el nivel gráfico es espectacular, pero los jugadores de PC nos van a amar. Sobre todo porque la versión de PC no es un port". Amén, hermano Read. La jugabilidad, eso sí, será la misma en los tres sistemas.

Hay otro detallito que no se nos escapa. Estos entornos abiertos a veces nos piden un compañero. ¿Habrá cooperativo? "Lo intentamos, teníamos muchas ganas de meterlo, pero no había forma de implementarlo como queríamos. No lo descartamos para el futuro, porque la idea de un cooperativo con las funciones del nanotraje abre muchísimas posibilidades", anticipa Read. De todas maneras, no estamos solos: *Crysis 3* es una guerra abierta donde en muchas ocasiones iremos por nuestra cuenta, pero en el nivel que nos han enseñado tenemos cierto apoyo humano, bastante más efectivo que el de la secuela. No hemos podido sumar mucho de la narrativa con sólo dos niveles tan espaciados en el tiempo, pero la presencia de gente más cercana que no tiene la manía de hackearnos las comunicaciones del traje para susurrarnos en el oído (es más, ahora es nuestro traje el que hackea cosas, no sólo como disruptor de estructuras ceph) es bastante bienvenida. Más cálida. En general el juego es algo mucho más vivo y cercano al espectáculo de luz y color del primero que a la cetrina y pesimista experiencia del segundo. Y eso que estamos ante un entorno posapocalíptico de primer orden, con la ciudad hecha un churro y sin saber qué hay



■ No tenemos ni idea de qué es esto que se despliega. Pero hace estallar cosas, así que...



¿Ves esas explosiones? Prepárate a correr entre ellas, muchacho.

EL SISTEMA DEL NANOTRAJE DISPONDRÁ DE CIENTOS DE CONFIGURACIONES DISTINTAS

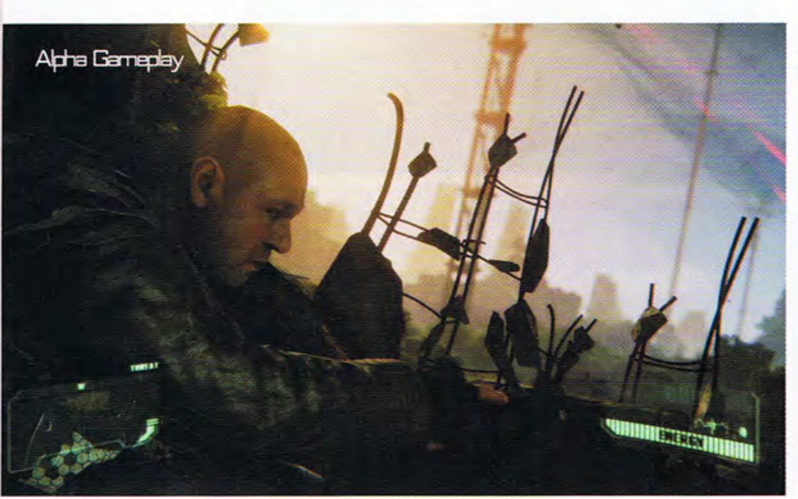
al otro lado de la jungla. En el nivel nuevo en cuestión, por ejemplo, tardamos en darnos cuenta (lo que comentaba: que los gráficos quitan el hipo y curan todo, pero que el juego te pide atención para sobrevivir: esto no es un museo, chaval) de que este campo abierto lleno de explosiones es un conjunto de vías férreas y restos de vagones entre las enredaderas y el follaje.

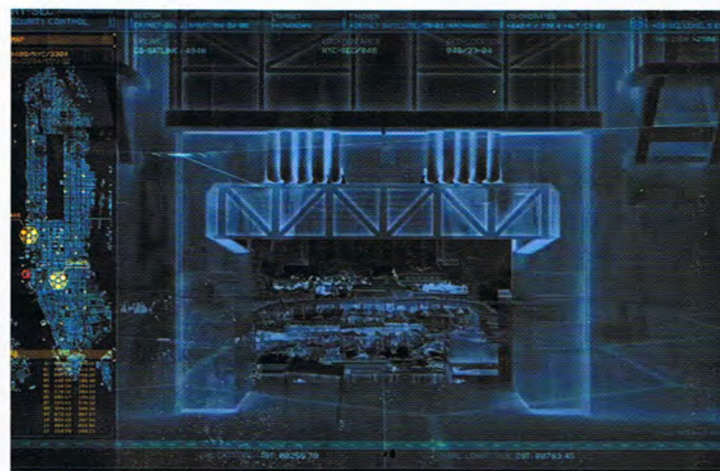
Y así culmina, claro: pasando a unas cocheras con el techo derruido por donde penetra la luz del sol mientras limpiamos todo de enemigos sin un momento de descanso. *Crysis 3* es, hoy por hoy, el juego con mejor pinta del universo (cuando *Star Wars 1313* sea algo real lo discutimos, si queréis), posiblemente el aperitivo de lo que nos espera en la nex-gen, porque no se nos quita de la cabeza la idea de que esto podría llegar más lejos si no tuvieran el lastre de las consolas actuales. Pero en **games™** nos preocupan los juegos antes que los gráficos y lo que más nos ha gustado de *Crysis 3* es comprobar que Crytek, por fin, ha conseguido volver a los niveles con los que reventaron los shooter allá por el primer *Far Cry*: la idea del nanotraje es buena desde el primer Crysis, pero siempre quedaba esa sensación de que no le sacaban todo el partido, ya fuera por la estructura del juego o por un par de carencias mecánicas, por citar respectivamente los grandes debe del primero y el segundo.

Y lo que nos queda: al multi de Free Rad... perdón, de Crytek UK, se une todo lo que no nos han contado del nanotraje, el sistema de personalización de armas y, sobre todo, de los nuevos enemigos y elementos por descubrir. Si dos meros enfrentamientos con humanos ya nos han dejado fascinados, el potencial final de *Crysis 3* huele todavía mejor. Y hablo del juego. De la superioridad gráfica es que ni hace falta contar nada.

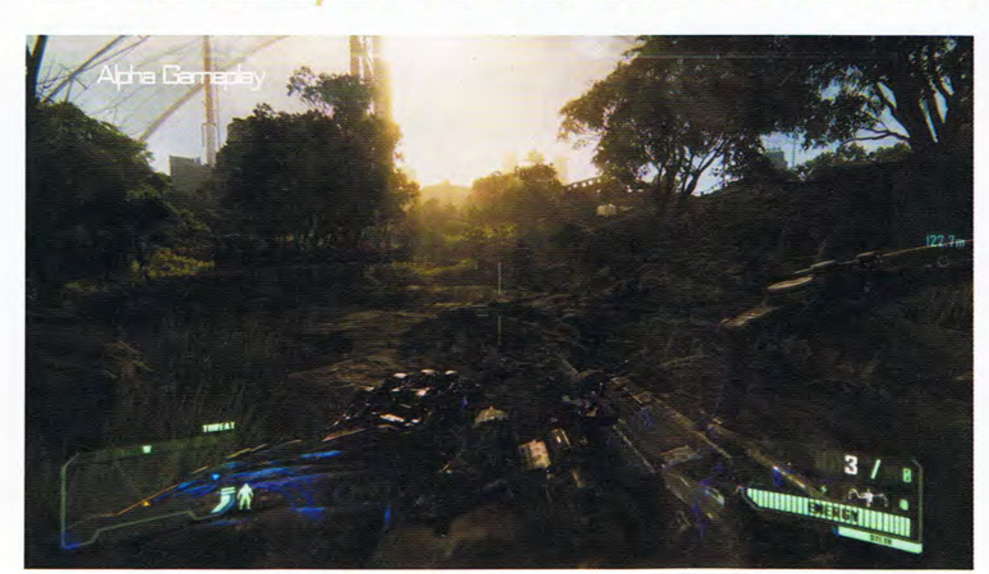
JAVI SÁNCHEZ


¿Por qué un arco? Pensad en la fuerza que da el nanotraje.



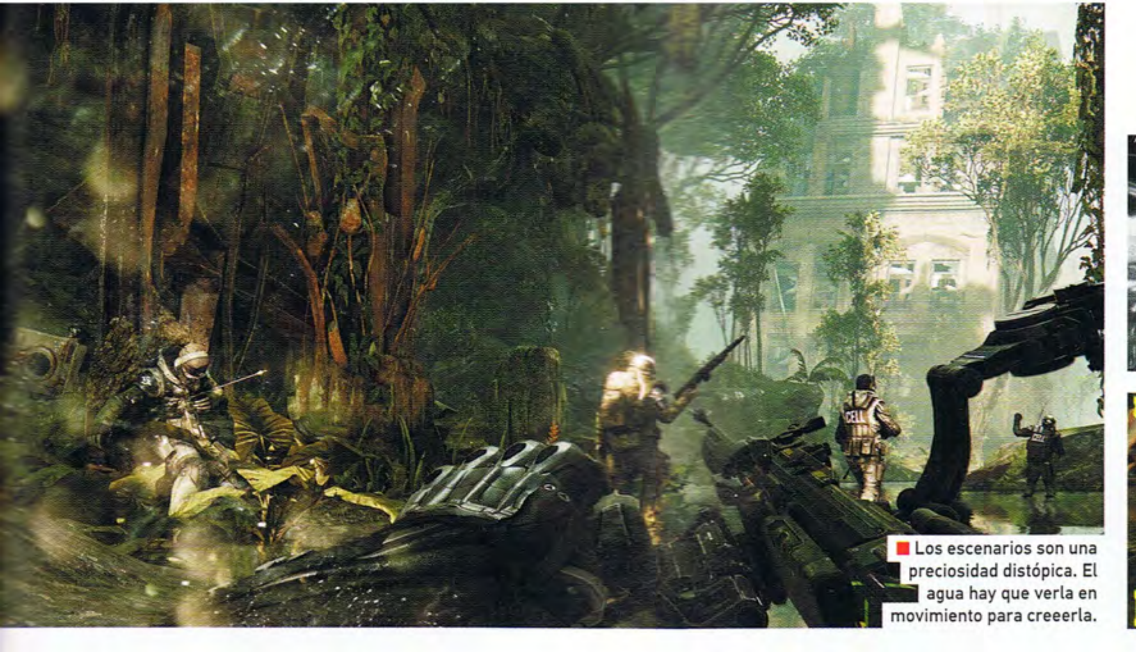


AHORA NO ESTAMOS SOLOS EN LA GUERRA ENTRE CELL, LA HUMANIDAD Y LOS CEPH



UN MOTOR PARA LLORAR

LA BATALLA POR la next-gen reside en los motores gráficos. El que mejor se adapte, el que reduzca más costes, el que deje hacer más cosas con menos código será el ganador. EA apuesta muy fuerte por Frostbite 2, pero tiene en casa algo mucho mejor: el CryEngine 3, que debutó con Crysis 2 y que con esta tercera entrega llega a niveles futuristas. Lo mejor es que empieza a convertirse en el favorito de los indis: es la tecnología que mueve el tremendo MechWarrior Online -pocas tarjeta de visitas mejores puede tener que robots gigantes zurrándose en vastos planetas- y Chris Roberts ya avisó de que impulsará su regreso a la simulación espacial en Star Citizen, el crowdfunding más triunfal hasta el momento (para 2014/15, eso sí).


Los escenarios son una preciosidad distópica. El agua hay que verla en movimiento para creeerla.





LA POTENCIA DE UNA FLECHA ES MÁS BESTIA QUE CUALQUIER BALA





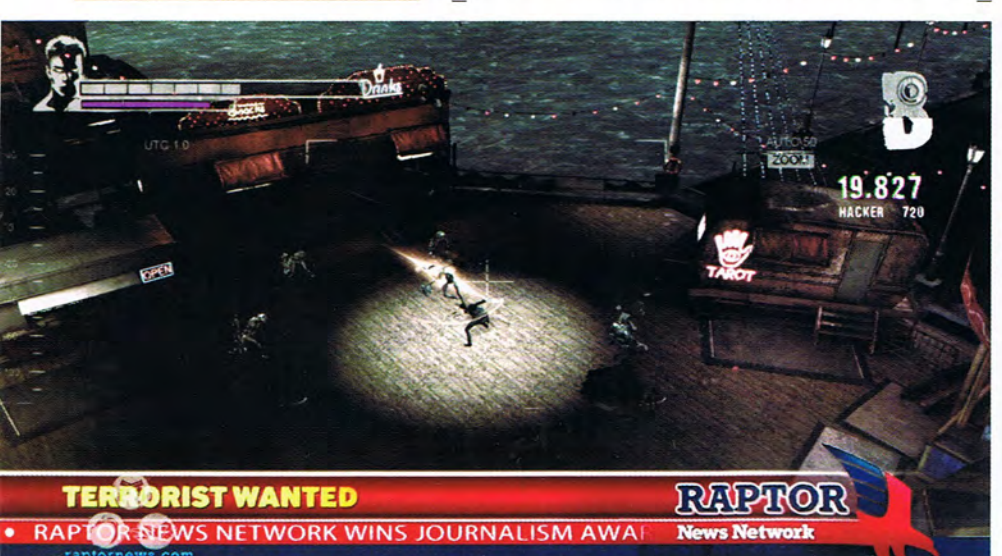




UN BONITO INFIERNO

EL TRATAMIENTO DE los espacios en *DmC* recuerda mucho a *Bayonetta*, entre otras cosas. Dante vive entre dos dimensiones muy diferentes: el gris y aburrido mundo real y el colorido, informe, surreal, vivo y, en definitiva, bello Limbo. Se trata de un mensaje bastante interesante: "lo real aburre y oprime, mejor crea tu propia realidad". El mundo alternativo es un poco así, con constantes cambios en sus estructuras, siempre con la intención de tocar las narices al personaje, que ayudan bastante en las nuevas mecánicas de plataformeo que tanto domina Ninja Theory y que casi son un sello de identidad. Sin duda, el juego se disfruta solo con verlo.

Arriba: La sexta fase de DmC homenajea al capítulo de la Fábrica de Slurm de Futurama, que homenajeaba a Charlie y la Fábrica de Chocolate. Metacultura Pop, o algo de eso. Abajo: Esta parte es única: vemos nuestro combate desde la cámara de un helicóptero mientras narran las noticias. La información tiene poco que ver con la realidad, como en la vida misma.





Arriba: Nuestro nuevo Dante ahora tiene sentimientos, como queda claro en ese gesto cabizbajo de más arriba. Pero es un tío duro: mirad su bonito dedo corazón.

INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: PlayStation 3, Xbox 360, PC
Origen: Reino Unido
Compañía: Capcom
Desarrolladora: Ninja Theory
Lanzamiento: 15 enero 2013
Jugadores: 1

Perfil del desarrollador

Ninja Theory tiene mucho que demostrar, porque sus juegos siempre han sido algo desequilibrados, pero por ahora han dejado claro que saben hacer hack'n slash, buen plataformeo y que su sello gráfico es preciosista y particular. En una generación de grises y marrones, se agradece que usen el color con tan buen gusto. No nos extraña que Capcom se fijara en ellos.

Historial del desarrollador

Enslaved: Odyssey to the West
2010 [360, PS3]

Heavenly Sword
2007 [PS3]

Kung Fu Chaos
2003 [Xbox]

Apogeo

Aquí voy a decir una tontería: lo mejor de esta gente son sus protagonistas femeninas: Nariko y Trip son dos diosas pelirrojas.

DmC: Devil May Cry

CONCEPTO ■ Cuando lo más criticado de este juego es el cambio de look de Dante, ¿qué puede irle mal? Nada, porque el resto es la hostia.

Dante, hijo de sus tiempos

A comienzos de año, van a medirse las espadas dos juegos: *DmC Devil May Cry* y *Metal Gear Rising Revengeance*. Y creo que no es un duelo casual, sino que hay un cierto pique por una de las partes. Recodemos: Platinum Games son los papás de *Bayonetta*, juego creado a su vez por Hideki Kamiya, ese hombre que también creó *Devil May Cry*, que posteriormente salió echando pestes de *Capcom* dejando a su niño atrás y que un buen día se levantó y se dijo: "voy a engendrar otro vástago aún mejor". Y vaya si lo hizo. Capcom, mientras tanto, viéndolas venir, preguntándose cómo puede romper con su mala racha. Su respuesta: irse fuera de Japón, coger el juego que dejó huérfano, entregárselo a un estudio británico de adopción para que le de un lavado de cara para que no lo reconozca ni su progenitor y lanzarlo un mes antes que la próxima criatura de su tutor original, eso es, *Metal Gear Rising Revengeance*. Y yo me pregunto: ¿dará la talla *DmC*? ¿Contra Platinum Games, que son los amos del cotarro en este género ahora mismo?

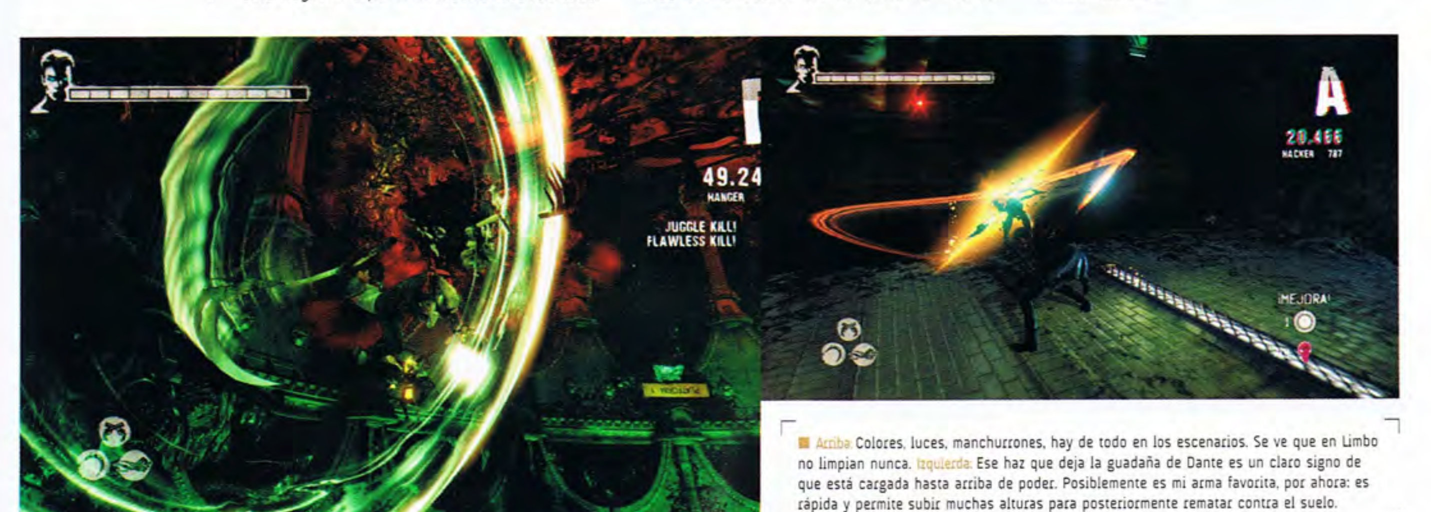
Me voy a tirar a la piscina y diré que sí y que no, porque *DmC* va a ser el primer tapado del año que viene. Boom. Y no por culpa del ninja andrógino sino por el odio que ha recibido el nuevo Dante, que se sustenta, principalmente, en el aspecto de su protagonista. Ha sido algo histórico: miles de haters criticando que un tío no tiene el pelo blanco, sino negro. Y a partir de eso, criticando todo lo demás: historia, jugabilidad, etc. No saben ni por un momento lo equivocados que están al juzgar por el juego por sus tapas, ya que Ninja Theory ha profundizado muchísimo en todas las capas de *Devil May Cry*, no solo en el personaje sino también en el mundo que le rodea y en la idea de lo que es ser demoníaco o rebelde hoy en día.

La noción del mal ha ido cambiando con los años. Hitler era el mal y China será el mal, pero hoy en día, esa idea recaería sobre el sistema económico mundial hundido que se ha llevado por delante la mitad de nuestro bienestar. ¿Por qué no poner esto como parte de una historia sobre demonios que quieren dominar el mundo? Es lo que estamos viviendo en la realidad... *DmC* se sustenta sobre el planteamiento más plausible de los últimos años en los videojuegos: acabar con un banquero corrupto, un propagandista que se hace pasar por presentador de noticias, una multinacional que hace bebidas adictivas... Puede que Dante actúe por motivos personales, pero para lograr sus objetivos se une a una organización antisistema para ayudar a mejorar el mundo mientras se venga. Esta, curiosamente, está dirigida por el hermano mellizo de Dante, Vergil, enemigo clásico dentro de la saga, con lo que la continuidad, más o menos, de las rencillas familiares está asegurada. En algún momento tendrían que enfadarse, ¿no?.

> "Queríamos actualizar el concepto de la rebeldía, y por eso era necesario cambiar la imagen de Dante"
> TAMEEM ANTONIADES NINJA THEORY

Debo destacar el tema de la organización antisistema, claramente inspirada en Anonymous. Vamos, que Vergil aparece con una máscara que recuerda a la de Guy Fawkes. Todo se mueve una y otra vez entre nuestra actualidad, introduciendo exageraciones que, como ficción que se valga, se basa en referentes contemporáneos.

La credibilidad del juego se ve reforzada también por el nuevo personaje. Dante es un rebelde, como siempre lo ha sido. Pero resulta que el rockero vestido de cuero se ha quedado antiguo, y por eso el estudio ha actualizado el concepto fijándose en las pulsiones actuales de la moda, las protestas estudiantiles y todo este fregao de crisis que se ha ido gestando desde 2008. En términos de diseño, esto se traduce en un personaje muy joven, hecho polvo pero que cubre todo con una capa de chulería, que es perseguido por el sistema y que debe labrarse su supervivencia a golpes de espada. Y sí, con el pelo negro. Por ahora, claro, pero no lleguémos todavía ahí.



■ Arriba: Colores, luces, manchurrones, hay de todo en los escenarios. Se ve que en Limbo no limpian nunca. Izquierda: Ese haz que deja la guadaña de Dante es un claro signo de que está cargada hasta arriba de poder. Posiblemente es mi arma favorita, por ahora: es rápida y permite subir muchas alturas para posteriormente rematar contra el suelo.

/// Todo este mundo alrededor de Dante no sería nada, claro, si no fuera divertido jugarlo. La clave del juego reside en el combate, la mejora de habilidades y la chulería del personaje, como antaño, pero ahora se ha incluido un claro elemento de plataformeo. Ya sea atrayéndolas, enganchándose a ellas o directamente, volando con un impulso, Dante recorrerá los escenarios a su voluntad, o más bien, como los escenarios le permitan, porque existe un claro odio hacia el chaval y las paredes intentarán atraparlo, los suelos intentarán que se despeñe y todo reacionará a su presencia de un modo u otro, consiguiendo no solo un aspecto vivo en cada detalle sino que nunca haya un momento de distracción. Y cuando no es el escenario, serán los enemigos quienes planten cara al personaje. Su diseño dista bastante de lo que cabría esperar de algo infernal, o no, dependiendo de si pensamos en lo gótico o en lo surrealista. Ninja Theory ha apostado por hacer que el infierno parezca un cuadro de Dalí, con bestias deformes y esbeltas que portan hachas más grandes que ellas mismas.

De poco les sirve, porque Dante cuenta con un arsenal tan poco común como impresionante. Rebellion, la espada, y Ebory y Ivory, las pistolas gemelas, son su recurso incial, cada una en un botón diferente. Pero a medida que se avanza, se irán desbloquenado armas nuevas que estarán ligadas a la doble naturaleza de Dante. Y es que resulta que ahora no es mitad humano y mitad demonio, como en previos juegos, sino mitad ángel y mitad demonio, un nephilim, y las armas se alinearán del mismo modo. En general, las armas demoníacas son más pesadas y contundentes, mientras que las angelicales permiten mayor cadencia de ataque a costa de un poco de daño. Su combinación será fundamental, porque, por ejemplo, la guadaña angelical sirve para engancharse a los enemigos a distancia y el hacha demoníaca los atrae, de modo que si se van alternando, es posible moverse por el escenario sin dejar de enlazar golpes. Además, ciertos enemigos solo son vulnerables a un tipo de ataque, y errar en el arma nos dejará vendidos a sus contraataques. Eso sí, con los enemigos normales, combinar una y otra vez diferentes armas será la clave de los combates, pues se consigue más daño y más puntuación, y por tanto, más bonificaciones para mejorar las armas y habilidades.

Todo esto puede sonar algo exótico a los seguidores de previas iteraciones, pero que no se asusten: el combate es lo más purista que mantiene el juego, sigue sintiéndose ágil y está basado en las rápidas esquivas y en la acumulación de una nota que sirve como multiplicador de puntos, elemento que siempre

FAMILIA TRUNCADA

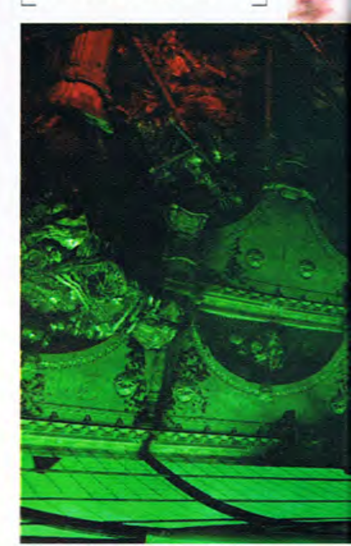
UNA DE las novedades respecto a Dante es su linaje. Dante, hijo de Sparda, sigue siendo hijo de un gran demonio, que no parece que vaya a tener mucha importancia en el juego. Sin embargo, ahora también es hijo de un angel, Eva, de quien no se ha dicho demasiado pero que deberá tener especial importancia, sobre todo porque ese colgante que lleva su hijo al cuello le pertenecía. Por otro lado, tenemos a Vergil, que recibirá un DLC propio, y que ha sido un antagonista clásico de Dante durante todos los otros juegos. Aquí parecen llevarse bien, pero en un tráiler ya se ha mostrado que existen diferencias entre ellos. ¿Se enemistarán en este juego? Nadie se sorprenderá si digo que esto va para largo, porque Capcom probablemente desarrolle una nueva línea de hechos.

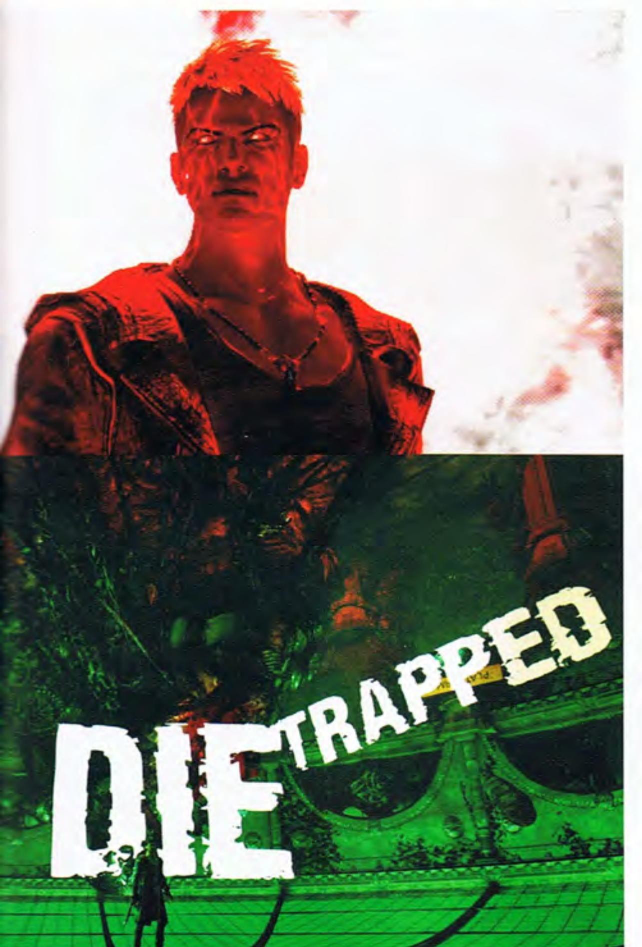
"La crítica social, impropia de juegos generalistas, está presente en DmC, y las reminiscencias son bastante evidentes"

Arriba: ¿Te sentirías mal sacudiendo la badana a Pedro Piqueras o a Emilio Botín? Algo así te deja hacer *DmC*, que contiene una crítica hacia los medios de comunicación y el sistema capitalista como nunca se ha visto en ningún videojuego. Dante, hijo de Sparda y de sus tiempos.



Arriba: Incrustar el hacha en el suelo desde el aire y pillar a un enemigo en medio es, digamos, satisfactorio. Como poco. Derecha: Dante en su forma de suspensión demoníaca: pelo blanco, chaqueta roja. Solo dura unos momentos, pero ya podéis imaginaros el por qué de dicha combinación de color. Abajo: El mundo odia a Dante y este debe hacerse a la idea de que quiere liquidarlo por todas las vías posibles: no dudará en reestructurar sus pasajes o en insultarle, a viva voz y con carteles. La clasificación +18 es obligatoria.





pica para intentar jugar un poquito mejor. Las habilidades, lo mismo, se desarrollan gastando puntos, y también hay ítems para curarse o revivir. La dificultad sigue dividiéndose por los mismos niveles y habrá uno en el que se muere con un solo golpe.

Otra novedad del juego es la suspensión demoníaca. Se trata de un poder que depende de una barra limitada de magia y que se puede activar para paralizar a los enemigos en el aire durante unos segundos. En ese breve lapso de tiempo, todos los combos aéreos reciben un multiplicador de daño y de puntos que permiten conseguir notas altísimas con solo un par de combos, pero no es fácil de dominar. Lo más llamativo de este modo es que hace que cambie el aspecto de Dante, rememorando de hecho al antiguo personaje: con pelo blanco y capa roja. Como decía, es algo breve, y Dante volverá a tener su color de pelo rápidamente, pero le quedarán secuelas que, tarde o temprano, se deberán aclarar en la historia.

Y hablando de la historia, ya para cerrar, está claro que será más personal que nunca. Casi nada más empezar el juego, Dante descubre que tiene un hermano y que tuvo una familia que fue exterminada por Mundus, el demonio mayor y dirigente del mundo que habitan que lleva con mano de hierro la economía a través de su banco. Si digo que se trata de algo muy personal es porque las primeras armas del juego son las armas de los padres de Dante, de ahí que una sea angelical y la otra demoníaca. Se trata, pues, de un esfuerzo extra por crear empatía por el protagonista, más allá de admiración, como ocurría con el anterior. Dante está pensado para que el jugador se refleje en él, y la historia explora sus inquietudes a través de no pocas abundantes cinemáticas. Pero de nuevo, tranquilos, fans, que el chaval sigue teniendo arrebatos de malote y de tipo duro. Solamente, que ahora nos dan una razón de por qué es así.

/// Al final, *DmC* resulta ser un juego al que, por mucho que se hable de él, nadie hará el caso que merece. Porque es muy diferente, porque ha cambiado muchas cosas y porque, por mucho que se alaben las buenas ideas plasmadas, los fans solo seguirán viendo un personaje diferente al que ya conocían. Con un poco de suerte, y ahora que la demo está en las plataformas digitales, más de uno se dará cuenta de que está ante un juego con abundante potencial, con una profundidad conceptual que se atreve a criticar la realidad contemporánea y con un sistema de combate divertido. Solo queda por ver si el plataformeo y la acción cuajan del todo bien y no se vuelve cansino. Por lo demás, tiene mi voto de confianza.

BRUNO LOUVIERS

El juego te dará libertad absoluta para cortar enemigos y elementos del escenario en el ángulo que quieras. Activa el Blade Mode y filetea a gusto. Si cortas en el lugar preciso, podrás extraer toda la energía del cuerpo de tu enemigo.

LONCHEADOS Y ALGO DE SIGILO

METAL GEAR RISING es un juego de acción, pero también honra a sus ilustres predecesores, al permitirnos avanzar de manera sigilosa. La demo jugable lo deja bien patente desde el inicio, cuando nos da la oportunidad de atacar por la espalda a unos cuantos cyborgs, dispersos por varias alturas del escenario. Con solo pulsar arriba en la cruceta direccional podremos activar el modo de realidad aumentada, y así localizar no sólo a tus enemigos, sino también los elementos del escenario que podremos lonchear con la katana. Ante ti se abren múltiples opciones: salvar al rehén de la derecha, tras liquidar sigilosamente a sus captores. O bien liarla parda, cortando árboles, columnas, cyborgs, mechas y lo que sea.

Arriba: Raiden despliega en la demo jugable dos tipos de ataque, que combinados con la dirección nos darán bastante juego. No sólo para liquidar cybogs con estilo, sino para sobrevivir al encuentro con LQ-84i, un cyborg pantera tan letal como parloteador. Derecha: Esta es Mistral, una de las compañeras de Samuel en Desperado Enforcement. Utilizará los brazos de los dwarf geckos para construirse una lanza.



Metal Gear Rising: Revengeance

CONCEPTO ■ En manos de Platinum Games, el fallido proyecto Metal Gear Solid: Rising se convierte en un explosivo juego de acción, con gotas de infiltración y toneladas de gore.

Platinum convierte a la rubia tonta de MGS2 en una hermosa máquina de matar

Los afortunados compradores de *Zone Of The Enders HD Collection* ya habrán comprobado cómo se las gasta Raiden, gracias a la demo jugable incluída en el Blu-Ray. Nosotros pudimos disfrutar de ella unos meses antes, durante un viaje a las oficinas de Konami en Tokio y las de Platinum Games en Osaka. Allí pudimos charlar con colosos del calibre de Atsuhi Inaba (productor de *God Hand*) y Kenji Saito (programador principal de *Bayonetta*), que ejercen de coproductor y director de este renacido *Metal Gear Rising: Revengeance*, una maravilla a 60fps que chorrea carisma, acción y espectáculo por los cuatro costados. La demo no es nada en comparación con lo que pudimos ver en Osaka y Tokio. No resulta fácil describir con palabras el duelo frente a Mistral, una de los componentes de la PMC Desperado Enforcement: el escenario, una refinería, se iba cayendo a pedazos bajo los envites de los dos cyborgs, mientras una música atronadora y pseudometalera aportaba ese glorioso toque de "¿Pero qué coj...?" tan típico de las producciones de Platinum Games. Unos viejos conocidos de *MGS4*, los dwarf geckos, no dejaban de acudir al regazo de Mistral para que esta pudiera arrancarles los brazos y confeccionar con ellos una lanza con la que hacer frente a la katana de Raiden, capaz de cortar un coche con la misma facilidad con la que un cuchillo al rojo vivo cortaría la mantequilla. Mistral, Monsoon, Sundowner..."los vientos de la destrucción" de Desperado Enforcement pondrán en apuros a Raiden, pero no tanto como Samuel Rodrigues. "Es lo opuesto de Raiden, incluso en la forma de luchar", nos aclaró Yuji Korekado (coproductor y principal supervisor del proyecto por parte de Kojima Productions), a la hora de describir al responsable de que Raiden pierda un ojo y una pierna durante los primeros compases del juego. Olvidad al rubio amoñado que coprotagonizó *MGS2*: Raiden es una implacable máquina de lonchear, capaz de usar su katana para cortar por la mitad mechas, columnas y por supuesto, cyborgs.

El concepto Zan Datsu (cortar y tomar), el eje central del fallido proyecto *Metal Gear Solid: Rising* ha sobrevivido y será esencial para seguir con vida en el juego. Pulsa L1 para elegir el ángulo de corte de la katana de Raiden y corta una, dos, ocho, quince veces a tu enemigo. Hazlo en un punto concreto y podrás extraer de su interior las unidades de energía (tú y yo sabemos que son intestinos, pero de esta manera Konami ha podido sortear a CERO, el PEGI japonés). En su día pusieron el grito en el cielo por permitir descuartizar soldados humanos, pero no parece que tengan problemas en que los chavales hagan los mismo con los pobres cyborgs. Y nosotros encantados, claro.

> "Adaptar el universo Metal Gear ha sido uno de los mayores retos a los que nos hemos enfrentado"
>
> ATSUHI INABA PLATINUM GAMES

/// A medida que se acerca el 22 de febrero, se van desvelando más detalles acerca del lanzamiento del juego. El último, la posibilidad de conseguir un DLC con la skin del añorado Cyborg Ninja si reservas el juego en los Gamestop de EE.UU. Los europeos, de momento, ya tenemos confirmada una edición limitada (solo 25.000 unidades para todo el continente) que incluirá una figura Play Arts KAI, y dos DLC (con la armadura Comando o la Infierno) dependiendo de dónde hagas la reserva.

Los puristas de la franquicia dejaron de soltar alaridos cuando Hideo Kojima presentó *MGS: Ground Zeroes* y confirmó el desarrollo de *MGS 5*, pero no deberían permitir que sus prejuicios les alejen de *Revengeance*. Es cierto que es un juego de acción pura y dura, y nadie pone en duda que Platinum Games ha metido mano a conciencia en el desarrollo, pero aun así se aprecia el ADN de los *MGS* de antaño. La demo jugable ya deja patente la presencia de la infiltración y el sigilo en el juego (intenta irrumpir como un huno y los cyborg matarán al rehén al instante), al igual que la presencia del CODEC (incluso habrá bromitas y flirteo entre Raiden y Courtney, la encargada de las comunicaciones). Sumadle el toque Kojima a la maestría de Platinum Games para los juegos de acción y resultado hará salivar hasta al más escéptico. A ver como supera Hideo esto.

INFORMACIÓN

Detalles

Formato: PlayStation 3, Xbox 360
Origen: Japón
Compañía: Konami
Desarrollador: Platinum Games
Lanzamiento: 22 de febrero
Jugadores: 1

Perfil del desarrollador

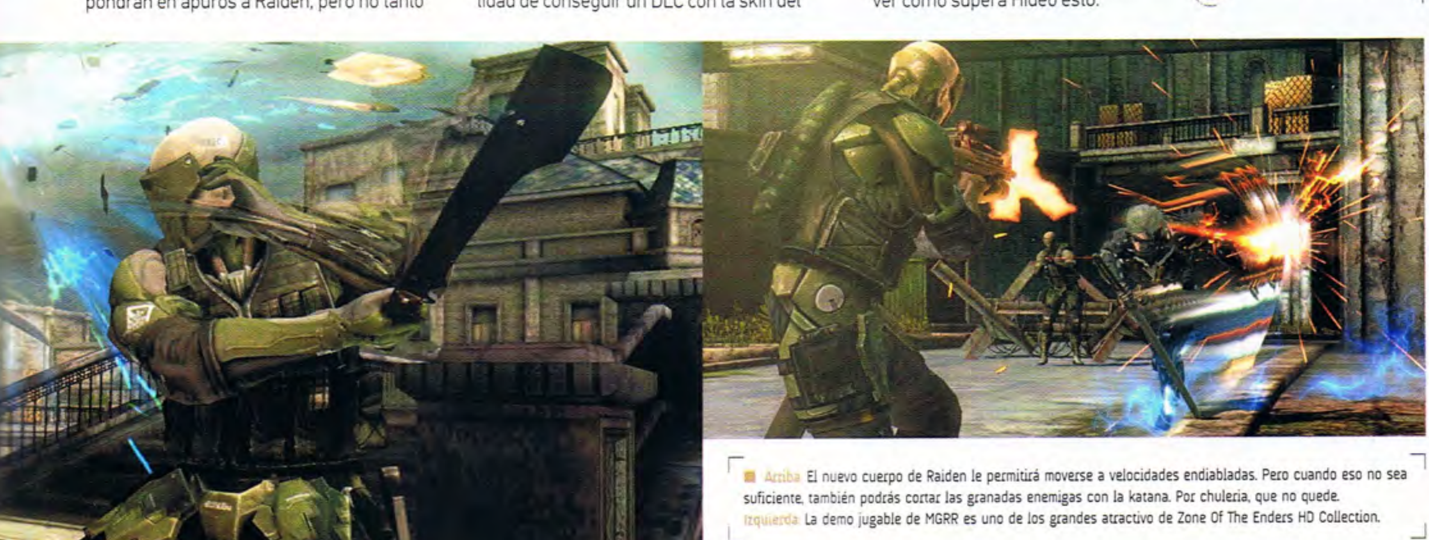
En 2006, los antiguos componentes de Capcom Shinji Mikami, Atsushi Inaba e Hideki Kamiya se unieron para crear Platinum Games, una de las desarrolladoras más interesantes de los últimos años. Mikami se marchó para crear su propio estudio, Tango.

Historial

Anarchy Reigns
2012 [Multi]
Vanquish
2010 [Multi]
Bayonetta
2010 [Multi]

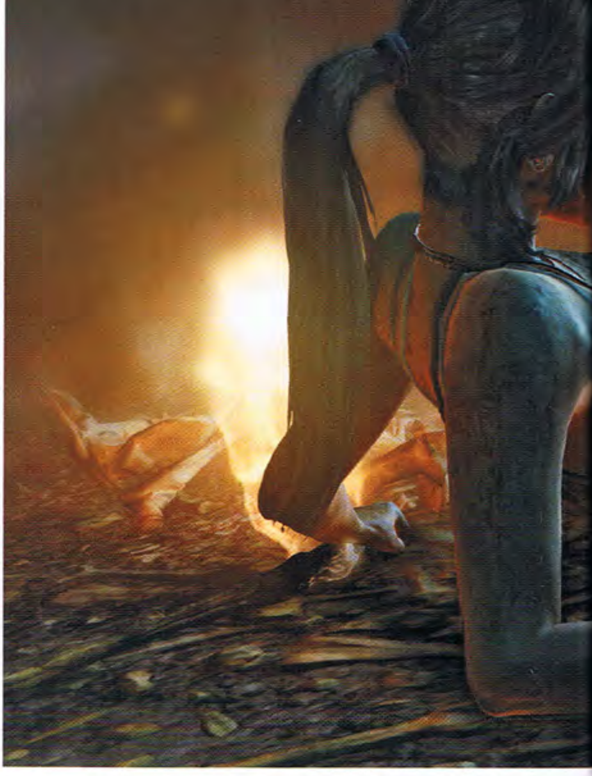
Apogeo

Bayonetta fue la sonora, y gloriosa, respuesta de Platinum a Capcom, tras su polémica decisión de cerrar Clover Studio.



■ Arriba El nuevo cuerpo de Raiden le permitirá moverse a velocidades endiabladas. Pero cuando eso no sea suficiente, también podrás cortar las granadas enemigas con la katana. Por chulería, que no quede.
Izquierda La demo jugable de MGRR es uno de los grandes atractivo de Zone Of The Enders HD Collection.





Arriba: Los escenarios dinámicos de la Isla del Triángulo del Dragón tienen cuerpo de arcade y alma de aventura. Abajo: La Lara de Tierra Retcon tiene movimientos mucho más fluidos que sus contrapartidas. A lo mejor es que se ha encontrado un Animus o algo. Como sea, las animaciones dinámicas son una delicia, a pesar de que incluyan QTE puntuales.

Tomb Raider

CONCEPTO Crystal Dynamics se ha ganado el derecho a reinventar la franquicia con un cóctel jugable que se aleja de todos los TR hasta la fecha y amenaza el trono de Uncharted.

Las aventuras de la joven Lara Croft

A veces hace falta reventarlo todo y empezar desde cero. Por mucho bien que le hiciera la llegada de Crystal Dynamics a Tomb Raider, la franquicia estaba atada de manos, con un estudio brillante intentando meter sus talentos en el esquema que otros habían devastado en una curva muy simple: cuantas más tetas tenía la Lara de Core Design más mierda era el juego. Eidos hizo muy bien en mandarles a la calle y sustituirles por Dynamics. Pero ha hecho todavía mejor al decirle a sus sustitutos que la franquicia es suya y que hagan lo que quieran.

Y lo que quieran es una aventura. Y cuando digo aventura hablo de *Zelda* y de Tim Schafer, de *Uncharted* y de rolazo ligero, de *Soul Reaver* y de *Resident Evil 4*. Porque no sé cómo progresará el juego, pero el viaje iniciático que ofrecen las tres primeras horas de *Tomb Raider* que nos ha dejado catar Square Enix es un no parar de buenas ideas y la mejor escritura de personajes que hemos visto en bastante tiempo. Empezando por Lara Croft, que por fin tiene una justificación, una historia, una personalidad independiente de su objetización sexual previa (lo mejor del retcon es que se pierde ese intento de que te ponga palote una tía virtual: jamelga está bastante porque hay que vender a cierto público, pero es lo de menos ante un personaje que podría haber firmado la buena Bioware). La culpa, por supuesto, es de Rihanna Pratchett, que ya demostró su talento con *Mirror's Edge* y que aquí demuestra un dominio del diálogo al que no estamos acostumbrados, dando por buena las tesis de Valve: tener un guionista profesional (del sector, ojo, no del cine) te garantiza que el medio reluzca. Y esto lo dice alguien que aborrece las cinemáticas, pero no le ha dado ni un skip a las secuencias y ha devorado cada palabra de los diarios que salpican la isla.

> "Resolver situaciones usando la cabeza es algo a lo que ya no estábamos acostumbrados. Y son orgánicas, no gritan '¡puzzle!'"

Ese tutorial que es Lara recibiendo castañas, disparos, flechazos, mordiscos, derrumbes, llamas y que se extiende durante el primer capítulo es gloria bendita en lo jugable. Con un pero enorme en forma de QTE hasta para merendar. En los momentos no cinemáticos son interesantes: un plataformeo que se queda justo requiere un botón rápido para no esmorciarse, que siempre es el mismo, así que no es tanto QTE como recordatorio de la opción. Igual en los momentos de sigilo para dejar inconsciente a un tío más grande y más

LADRONA DE TUMBAS

LOS NIVELES tradicionales de Tomb Raider consistían en una serie de plataformas, puzzles y enemigos, planteados un poco a la buena de Dios y que, hasta Underworld, obligaban a recorrer distancias pesadísimas y sincronizadas para resolver un problema. Aparte de los problemas de incredulidad que planteaba ("madre, si los antiguos hacían esto para abrir una puerta, ¿cómo se lo montaban para ir al baño?"), el diseño de los primeros Lara era una pesadez. En esta entrega se añaden miniversiones de ese tipo de niveles: tumbas que suponen mini búsquedas opcionales ocultas y que hay que resolver a la antigua usanza de entorno cerrado donde plataformeo más puzzles igual a tesoro. La primera me ha encantado, sobre todo el mensajito final de "Tomb Raided!", que está bien que por una vez justifiquen el título, aunque sea de coña.





fuerte que tú antes de que dé la alarma. Pero que el 80% de las muertes del nivel hayan venido por el Síndrome *Resident Evil*: QTE o Muerte pues fastidia. Y nos imaginamos que es herencia mal entendida de los peores momentos de *Uncharted*. Porque en lo demás es redondo, con Croft consiguiendo por fin ese abanico de mecánicas entre plataformeo, acción y puzles de la mano de unos niveles tan bien pensados que parecen de otro siglo.

/// Mecánicas que han evolucionado dinámicamente para conseguir ese retorno a los días de Warren Spector pontificando sobre una situación, varias soluciones y la importancia del diseño en vertical de niveles cuando haces 3D. Por eso el único género que se me ocurre es aventura, en el mejor sentido de la palabra. Nunca sabes qué es lo próximo en *Tomb Raider* y por dónde tendrás que resolverlo, entre minidesafíos y una mecánica de recolección de restos y mejoras de equipo (y del personaje en tres ramas de experiencia para construir una Lara personalizada: luchadora, superviviente y combatiente) que empuja a explorar, algo consustancial a la serie, pero que los juegos anteriores no resolvían con zanahoria, sino con el palo de no avanzar.

Lo que no me esperaba de un juego que coge las últimas modas para bien (el arco, los coleccionables, la recolección y los puntos de experiencia fuera del RPG) es que hayan conseguido resolver uno de los más polémicos: la Visión de Detective de Batman aquí es Instinto de Supervivencia. Pero la diferencia es que no es omnipresente: activarlo le da a Lara unos segunditos para ver el objetivo y pistas de entorno. Y así, sí es una buena mecánica. Como casi todo, menos esos QTE.

JAVI SÁNCHEZ

INFORMACIÓN

Al detalle

Plataformas: PC, Xbox 360, PS3
Origen: Reino Unido
Compañía: Square Enix
Desarrollador: Crystal Dynamics
Lanzamiento: 5 de marzo de 2013
Jugadores: 1

Perfil de Lara Croft

Concebida como un Indiana Jones sexy por Toby Gard y Core Design, la protagonista de Tomb Raider fue una de las máquinas de pasta más absurdas de los 90: el primer juego tenía un plataformeo bestial y un agua alucinante (para 1996), pero el resto parecía que solo se preocupaban de las tetas. Y claro, si las ordeñas se gastan. Hasta Crystal Dynamics.

Arqueología

Tomb Raider **2013 [Multi]**
El Guardián de la Luz **2010 [Multi]**
TR: Underworld **2008 [Multi]**
Tomb Raider **1996 [Multi]**

Apogeo

Éste. Ya, a ojos cerrados. Si no, el *Underworld*, también de Crystal Dynamics. Si hablamos del estudio y no de Lara, entonces *Soul Reaver 2*, del que este ha aprendido mucho.

Abajo: Ah, sí, también hay coberturas (destruibles), también con ese sistema de animaciones dinámicas que quiero ver en todos los juegos a partir de mañana. Y que sirve para sigilo y combate en una sola función.





Arriba: El sigilo consiste en Lara haciendo de proto Sam Fisher aplastando tráqueas con el arco como buenamente puede. Porque, y esto me ha encantado, los tipos se resisten. Con lo que surge la doble meta de hacerlo rápido para que no se suelten y, sobre todo, para que el resto de malotes no te vean mientras.



1 EN UN claro homenaje al comienzo del primer juego, el vídeo comienza con Booker DeWitt navegando hacia un faro en la distancia. Muchos comentan que *Infinite* va a calcar el primer juego en todo, pero queremos creer que Levine y compañía no caerán en semejante trampa.

INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: PC, PlayStation 3, Xbox 360
Origen: EEUU
Compañía: 2K Games
Desarrollador: Irrational Games
Lanzamiento: 26 de febrero
Jugadores: 1

Perfil del desarrollador

Integrado por empleados de los noventa de Looking Glass Studios, Irrational Games ha demostrado tener pedigrí con algunas maravillas como *System Shock 2*. Tras ser comprado por Take-Two Interactive en el 2006, el estudio fue renombrado a 2K Boston. Hasta el éxito de *Bioshock*, cuando recuperaron su denominación de origen.

Historial

BioShock **2007 [Multi]**

SWAT 4 **2005 [PC]**

Tribes: Vengeance **2004 [PC]**

System Shock 2 **1999 [PC]**

Apogeo

Los inquietantes túneles submarinos de Rapture y la narrativa de Bioshock demuestran de lo que son capaces estos tíos.

BioShock Infinite

CONCEPTO ■ La franquicia *Bioshock* se olvida de localizaciones submarinas y se sube a globos aerostáticos para crear un mundo abierto.

Problemillas en el paraíso

Es difícil pasar por alto que una buena cantidad de personal clave anunciara su salida de unos de los estudios más prestigiosos de la industria, y encima durante los últimos meses de desarrollo de su juego más grande hasta el momento. Es aún más difícil no hacer preguntas. Irrational Games acaba de perder a su diseñador de combate, su responsable de IA y su director de arte en un revuelto interno que terminó con la contratación de Rod Fergusson, director de producción de, ojo, *Gears Of War*. Y no es un secreto que el juego ha tenido un desarrollo turbulento, con varios retrasos, muchos rumores sobre un modo multijugador y la falta de demostraciones a la prensa, aun cuando el juego debería lanzarse este febrero. Aunque todos estos problemas de desarrollo han propiciado las dudas sobre la calidad final del producto, con el último video con gameplay Irrational ha refutado cualquier teoría catastrófica. Se centra más en sus valores de producción que en lo socio-político o en la narrativa del juego, suficiente para demostrar de lo que es capaz gráficamente. A nosotros nos ha convencido.



4 PARECE HABER mayor interés en la vida diaria de la gente de la ciudad, presentando Columbia en mitad de su decadencia y no después del desastre, como con Rapture. Ahora hay algo más que salvar que tu propio pellejo, algo que lo vuelve bastante más interesante.



6 UNA DE las imágenes más incómodas del juego. Mientras que los Plásmidos no parecían afectar demasiado a Jack, aquí la transformación al consumir Vigores, el equivalente en *Infinite*, tiene resultados horripilantes. Booker pinta como un protagonista mucho más atormentado.



2 UNA NUEVA mirada a la distópica y flotante Columbia. La jugabilidad muestra algunos puntos que desconocíamos por ahora de la ciudad y de sus diferentes distritos, los cuales están todos unidos entre sí por tirolinas, aunque es de esperar que haya movimientos y cambios inesperados en el entorno.

3 PARECE QUE habrá un buen plantel de bichos con armadura por las calles de Columbia. El pirómano movido por vapor, el Handyman, ya atisbado en un vídeo previo, es un equivalente al Big Daddy, pero con un exoesqueleto mecánico que le permiten dar buen uso a sus puños gigantes.

5 EL SKYLINE es una de las características más interesantes de *BioShock Infinite*. Se usa para navegar por la ciudad y, dado el tono del tráiler, la transición sin cortes al combate indica un sistema mucho más apurado que su predecesor, dejando lugar para cierta inventiva.

7 NO TENEMOS ni idea de qué pasa, pero la habilidad de Irrational Games para recubrir todo de misterio sigue intacta. En un tráiler lleno de tiroteos locos y magias tróspidas, son estas pequeñas y sugerentes imágenes las que más nos llaman la atención.



LA FIESTA DE LAS VÍSCERAS

AUNQUE LOS CUATRO personajes principales del primer juego regresan a este, otro personaje ha sido añadido al grupo para que el jugador se meta en el papel del superviviente desde un cuerpo nuevo. Techland no ha comunicado demasiados detalles del nuevo protagonista, menos aún el por qué se une al grupo, pero sería un detalle a agradecer si seguir su historia fuese mínimamente interesante. Si te da igual todo esto, siempre puedes importar tu personaje del juego anterior.

■ La nueva localización basada en agua tiene una ambientación más inquietante en comparación con el soleado clima del original. Con algo de suerte, Techland ha jugado algo con los elementos de terror esta vez, que escaseaban en el primero.



Riptide cuenta con un trágico teaser -una pareja volándose por los aires ante las hordas de zombies- que claramente no representa el juego final. Parece que este mecanismo va a ser algo tradicional en la saga.

INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: PC, PlayStation 3, Xbox 360
Origen: Polonia
Compañía: Deep Silver
Desarrolladora: Techland
Lanzamiento: 2013
Jugadores: 1-4

Perfil del desarrollador

Aunque se fundó en 1991 como una distribuidora de software, Techland entró en el terreno del desarrollo interno con Crime Cities en el año 2000. Son famosos por *Call Of Juarez*, y ahora tienen mayor reconocimiento gracias a *Dead Island*, o por lo menos, por su tráiler.

Historial

Dead Island
2011 [Multi]

Nail'd
2010 [Multi]

Call Of Juarez
2006 [Multi]

Crime Cities
2000 [PC]

Apogeo

La mayor parte de los lanzamientos del estudio han sido mediocres, por lo que no es difícil calificar *Dead Island* como su producto de mayor éxito

Dead Island: Riptide

CONCEPTO *Riptide* arranca tras los eventos del primero juego y mete a otros cuatro supervivientes en el marrón de sus vidas. Hay zombies y eso, sí.

De vuelta a la isla

Esta vez el teaser trailer no nos ha dejado con el hype por las nubes, afortunadamente para *Riptide*. El golpe emocional y el montaje del tráiler del primer juego, hizo que éste ganara tanta atención internacional y que la gente lo esperara con tantas ganas que al final se volvió contra él debido al mediocre producto final.

Así que, optando de nuevo por este desfavorecedor tipo de marketing, *Riptide* cuenta con un vídeo mucho menos espectacular que el de la niña zombi en el que vivimos los momentos finales de una pareja, que se centra en sus lazos de amor para tomar sus vidas por todo lo alto: volándose dentro de su lancha motora hasta arriba de combustible. Es importante aclarar que están rodeados por zombis a punto de entrar en su lancha. Como decíamos, esto no tiene nada que ver en ningún aspecto con la jugabilidad, que se fundamenta en la bastante competente mezcla algunos elementos de RPG con la acción de un FPS. Esto no significa que no vaya a haber novedades importantes en la secuela. Como su nombre indica, pues 'Riptide' significa algo así como aguas turbias o revueltas, el jugador tendrá que lidiar con el agua y los problemas y desafíos que plantea pegarse de golpes con un zombi con el nivel del mar por el cuello en una isla donde no hay escapatoria.

El arranque del juego sería inmediatamente posterior a la tragedia del original, con los cuatro protagonistas encallando en la isla de Palanai, en el archipiélago de Banoi. Al comienzo, no se distingue apenas del ambiente del previo juego, con playas cristalinas y cielos azules, pero una vez profundizamos en la isla, todo se vuelve un terreno muy diferente. La mayor parte de la isla ha sido arrasada por las tormentas, convirtiendo franjas y marismas en trampas mortales dentro de la jungla. El impredecible clima genera nuevos peligros, empezando por las tormentas ocasionales - son parte de nuevo aspecto del sistema de clima dinámico- que destroza el terreno y suman un nuevo elemento contra el que los jugadores deben verse las caras para asegurarse la supervivencia.

Los botes ahora sustituyen a los jeeps del original, aunque está por ver si los segmentos de largo recorrido en tierra no regresarán de nuevo. En cualquier caso, hay que moverse por las aguas de forma casi obligatoria, y no es algo sencillo, precisamente. Los zombis flotan en el agua y lo mismo les da por subirse al bote sin ser invitados para morder a los navegantes.

/// La mayor queja que había con *Dead Island* era lo horriblemente fácil que era quedar desvalido en el siguiente escenario y encontrarse con un peligro importante sin previo aviso y sin armas. Por ello, en Techland han hecho los encuentros más difíciles rematadamente obvios. Si tu bote se está quedando varado y los zombis se acumulan, efectivamente, es el momento de no medir cuántas balas se gastan. Algo tan estúpidamente obvio es bienvenido, si no estropea la experiencia de tensión. Y esta no es la única mejora. Otra es la posibilidad de construir fortificaciones en las misiones tipo Modo Horda. Es un toque más dentro de la mecánica de dispara-muévete-cúbrete del original y que alivia los momentos más cansinos del juego con una nueva fórmula.

> "La próxima batalla entre la vida y la muerte tendrá lugar en Dead Island: Riptide"
>
> NOTA DE PRENSA DEEP SILVER

Sin embargo, todo esto sigue planteando la pregunta de si de verdad se notarán los cambios o será como el anterior. Que el juego se lance tan pegado al original hace que se levanten importantes dudas, y que muchos piensen que es un DLC camuflado de nuevo juego. Lo más probable es que la inversión y el trabajo, que no han sido excesivos en ninguno de los dos casos, hagan *Riptide* un punto y seguido más que una auténtica secuela.

Así que, volviendo a la bonita despedida vikinga del trailer, lo único que podemos esperar es otro FPS mediocre con toques de juego de rol incrustados a la fuerza. Evidentemente, habrá mejoras gráficas de algún tipo, y ya se han mencionado diferentes avances en la mecánica, por lo que aún hay una esperanza de que sea más que eso. En todo caso, mantengamos al margen los vídeos de márketing y las decepciones del hype.

LA TIERRA DE LA IMAGINACIÓN

■ PUESTO QUE el juego se ambienta en la totalidad de South Park, es la primera vez que Parker y Stone han tenido que ordenar el plano de la ciudad en sí. El primer escenario visitado por el nuevo niño del pueblo es la fortaleza de Cartman, su patio, integrado por la herrería de Clyde, el 'Pozo de Visión' y los establos, que cuentan con un gato. La exploración del semejante mapa fue más bien corta, ya que invertimos casi todo el tiempo en transmutar la Roca de la Locura mientras la música de Ironside machacaba nuestras orejas.



South Park: The Stick Of Truth

CONCEPTO ■ El cuarteto de colegiales malhablados de South Park protagonizan un sorprendente y tradicional RPG ambientado en su mítico pueblo.

Oh, no, han matado a Kenny. Usa Revivir.

No nos extrañaría nada que quienes lean estas líneas ahora mismo sepan más que nosotros sobre South Park y sus particularísimos habitantes. No será necesario rememorar la canción del Señor Mojón, ni quién es el padre Cartman, ni qué memes aparecían en uno de sus capítulos ni aquel capítulo en el que nuestros cuatro chavales con gorro mataban a un tal Jenkins en el *World Of Warcraft*. Como nosotros, el lector de esta revista sabe hasta dónde llega el absurdo humor de la serie, su sátira corrosiva y sus referencias a lo pop.

Todo esto hace que *South Park: The Stick Of Truth* sea tan temido como producto, porque por ahora, nadie ha sabido manejar como es debido todo ese zeitgeist en este medio. Y sin embargo, contra todo pronóstico, parece que los infravalorados genios de Obsidian lo han conseguido. Han conseguido que un juego transmita lo mismo que la serie de televisión. Como adelantaba Matt Stone, tras mofarse de Microsoft, en el E3 de este año, Obsidian ha trabajado hasta morirse para que ese look cutre siga en el juego. Pero han sido él y el otro creador de la serie, Trey Parker, quienes han estado examinando el proyecto, asegurándose de que cada pedazo del mundo estuviera impregnado del rico e inimitable humor del show.

¿Podría este ser el juego de *South Park* que nos haga olvidar las atrocidades del pasado? Todo indica que sí. Por ahora nos conformamos con nuevos detalles sobre la aventura de estos viejos bastardos. Una pena que THQ lo haya retrasado para del año fiscal de 2014...

ACERTANDO CON LAS MAZAS

EL COMBATE por turnos es similar al de *Paper Mario*, con contraataques y 'súpers' que añaden un toque arcade al tradicional ritmo de los RPG. Cartman – o el Rey Mago, como se hace llamar en el juego – tiene un 'súper' inaudito y basado en su chuchería favorita, los Cheesy Poofs: el tío 'regalará' una violenta cagada al enemigo, que lo dejará vomitando y sin moverse. Madre mía...

DE TRIBUS URBANAS

HAY VARIOS tipos de enemigos repartidos en *The Stick Of Truth*. Góticos, hippies y compañeros de clase con diferentes armas y poderes dependiendo de su designación. El jugador puede a su vez elegir entre cuatro claes: mago, clérigo, luchador y ladrón. De forma sospechosa, Obsidian ha eliminado la clase del judío. O se han rajado o la venden por DLC, el caso es crear alguna polémica. Esto es *South Park*, amigos.

ARMORY

INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: PC, PS3, Xbox 360
Origen: EEUU
Compañía: THQ
Desarrollador: Obsidian Entertainment
Lanzamiento: 2013/2014
Jugadores: 1

Perfil de South Park

El debut en N64 de un FPS fue todo un error, seguido del juego de minijuegos *Chef's Luv Shack* y el clon de *Mario Kart*, *South Park Rally*. Por lo menos, recuperaron cierta dignidad con *South Park Let's Go Tower Defense Play!*, pero luego *Tenorman's Revenge* se cargó la que quedaba.

Historial

South Park Let's Go Tower Defense Play! 2009 [XBLA]
South Park Rally 2000 [Multi]
South Park 1998 [N64]

Apogeo

South Park Let's Go Tower Defense Play! clavó el sentido del humor de la serie y el desafío de dificultad del género.

Ninja Gaiden 3: Razor's Edge

CONCEPTO ■ Una segunda oportunidad para rehacer el despropósito que lanzaron en consola. Lo han conseguido, además de incluir una coprotagonista y un oscilante par de pechos.

Sí, queridos, han vuelto los desmembramientos

Me pregunto si el filo de la navaja al que hace referencia el nuevo nombre de *Ninja Gaiden 3* se refiere a la Navaja de Occam. Ya sabéis: "la explicación más sencilla a un fenómeno suele ser la correcta". ¿Por qué no gustó nada entre los fans *Ninja Gaiden 3*? Fácil, porque no era un *Ninja Gaiden*. Carecía de la esencia vertebral de la saga: lo casi arcade que era matar, la dificultad imposible, la gratuidad de la violencia, etc. ¿Cómo solucionar semejante fiasco? Sencillo también: volver a incluir todo eso. Y básicamente, eso hace *Ninja Gaiden 3: Razor's Edge*, incluir todo lo que se reclamaba, todo lo que faltaba. Salvo Itagaki, claro.

La historia la conocemos de principio a fin: Ryu Hayabusa debe realizar una misión que solo él puede cumplir, pero su victoria se trunca porque un malo muy malo le infecta el brazo con todas las almas que ha cercenado con su espada y lo deja para el arrastre. Pero él no se rinde y triunfa. Se trata todo de una locura que mezcla alquimistas ególatras con agencias secretas del Gobierno que solo contratan a modelos y un grupo de ninjas ancestrales que caen en trampas tremendamente obvias. La cosa es, ¿a quién le importa? Aquí hemos venido a cortar carne como si fuera mantequilla y a combatir contra helicópteros en lo alto de una torre de edificios que poco tiene que envidiar al Burj de Dubai, todo ello mientras un montón de mercenarios muy prescindibles intentan atacar de uno en uno al mejor guerrero de la historia. Y *Ninja Gaiden 3* hacía todo eso y más, pero mal. Terriblemente mal si lo comparamos con los dos juegos anteriores -los *Sigma* no, caray-. Por suerte, con la excusa de volver lanzarlo para Wii U, el Team Ninja ha reculado y ha hecho los deberes, dejando el juego tal y como deberíamos haberlo conocido en un principio. Esto es: pudiendo descabezar a todos los desgraciados que nos encontremos con multitud de armas. Sí, ahora sí se pueden cortar miembros, y sí, también se han metido multitud de armas nuevas, no solo contamos con la espada como en el ensayo del juego. Por pormenorizar un poco más en esto, resulta muy creíble cómo se han implementado todas las mejoras en el combate. La IA se nota más perra y difícil, como debía ser, y el juego es fluidísimo, mejor que lo visto en el anterior. El control con el mando de Wii U tampoco se resiente. Sí, es más grande, pero el movimiento y los ataque se ejecutan muy cómodamente. Además, los menús están en la pantalla del mando y es posible crear varios atajos para los ninpos y también alternar rápidamente entre diferentes armas. También existe, en teoría, un modo de juego con el que se puede manejar la espada con la pantalla táctil, pero no pudimos probarlo. Lo que sí hicimos fue jugar solo con la pantalla del mando y la respuesta es inmejorable y se ve ciertamente bien, aunque se pierdan muchas de las novedades que supone jugar con un tablet en las manos.

> Todo lo que se reclamaba a Ninja Gaiden 3, desmembramientos, variedad de armas, más ninpos; está presente. Salvo Itagaki, claro.

Por lo demás, la principal novedad auténtica, la que no es un retoque del trabajo previo mal hecho, es la historia de Ayane. Ya se jugó con ella en los *Sigma*, y esta vez se ha traído también un modo cooperativo, así como una historia paralela a los acontecimientos de la campaña principal que protagoniza la ninja de pelo rosa. Solo pudimos catar la primera misión, pero presenta todo lo que cabría esperar: escenarios alternativos, un set de movimientos propios, cinemáticas, etc. Dato importante: se usa el sensor de movimiento para dar vida a los voluptuosos senos de la chica. Esto es Japón, ya sabéis. Ni el tradicional puritanismo de Nintendo se escapa ya.

Parece que el juego mejora en todo lo que debía, pero no consigue transmitir lo mismo que los títulos capitaneados por el bizarro Itagaki. Veremos cómo se desarrollan las misiones de Ayane más adelante, porque por ahora hemos visto más bien poco. Bueno, en realidad le hemos visto mucho, porque lleva unos trapitos que madre mía.

BRUNO LOUVIERS 

INFORMACIÓN

Detalles

Plataformas: Wii U
Origen: Japón
Compañía: Tecmo-Koei/Nintendo
Desarrollador: Team Ninja
Lanzamiento: 11 de enero
Jugadores: 1

Perfil de Itagaki

Esta saga fue creada por un polémico desarrollador japonés famoso por ser vetado en todas las discotecas de los E3 por costumbre de propasarse con las azafatas. Eran otros tiempos del videojuego y está claro, que tiempos mejores para él. Tecmo lo largó para dejar la saga en otras manos menos largas.

Historial Ninja

Ninja Gaiden 3
2012 [Xbox360, PS3]
Ninja Gaiden II
2008 [Xbox 360]
Ninja Gaiden
2004 [Xbox]
Ninja Gaiden
1988 [NES]

Apogeo

Ninja Gaiden, el de Xbox, en dificultad máxima. Si eso no es un apogeo, nada lo es.







■ Arriba: Ayane es la gran novedad del juego, con su set de movimientos propios, su historia y... sus pechos que se mueven con el sensor de movimiento.



Arriba: Cleopatra se bañaba en leche de burra, Ryu Hayabusa lo hace en sangre, vísceras, miembros cortados y toda clase de órganos que vuelan a su alrededor mientras su espada campa a sus anchas. Y quien dice espada, dice maza, látigo, garras, mazas o cualquier cosa con la que se pueda hacer un estropicio irreal en el cuerpo de un pobre esbirro sin personalidad.

"¿ESTO? SOLO UN RASGUÑO"

Parecerá una tontería, pero la ausencia de desmembramientos en el juego original era una pega gigantesca. Sacaba mucho de contexto que atravesáramos al esbirro default de turno con la espada y solo sangrara como un cochino. En la revisión del juego, además de hacerlos un poco más listos, los esbirros pierden miembros como quien se corta las uñas, y eso no les para. Y es que es muy gracioso ver cómo un ninja manco intenta defenderse de tus mortales sablazos sin medio grazo Más de uno se arrastrará para intentar dañarte con su último aliento, cual Caballero Negro.





Arriba: Si algo le faltaba a *Ultimate Ninja Storm* es más desmadre: técnicas combinadas al estilo de la serie, por si no teníamos bastante con el 1vs1.
Abajo: Los escenarios ahora son mucho más dinámicos, sacándole partido a ese rollo móvil que tienen los ninja para ir partiendo cabezas y destrozando propiedad privada por los tejados de Konoha.

Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 3

CONCEPTO Cyber Connect 2 mira a los roster de Budokai a los ojos y les dice hola con un plantel impresionante y bastantes novedades mecánicas.

El zorro de setenta y tantas colas

Los juegos de Naruto de CyberConnect2 reemprenden la numeración habitual cargados de novedades, personajes, bonus y un sindiós de contenido. La diferencia es que los narutards tienen más suerte de la que tuvimos en nuestro momento los flipaos de Dragon Ball. No solo porque no tienen que comprarse el adaptador de juegos japoneses gracias al mercado global, sino también porque CyberConnect2 al menos se preocupa por ofrecer juegos con una calidad jugable y gráfica que hace tiempo que superó la de los estudios asiáticos donde en vez de coser zapatillas pintarrajean fotogramas de un Shippuden arrastrado por el fango de la animación costrosa.

No, en serio, el cel shading que luce *Ultimate Ninja Storm 3* es mejor que la serie en frames, iluminación y hasta montaje, y eso que es un juego de lucha y lo que he visto todavía una beta tempranera. Un poco conscientes de hasta qué punto pisan al material original televisivo, el cosplayer Matsuyama y los suyos se han propuesto elevar la ambición de la saga en todo. De la única manera concebible en uno de los pocos estudios que mira a Platinum como referente de futuro: "súbelo al 11". No sabemos si el *Ashura's Wrath* ha contribuido a ponerles en llamas o ya venían a la velocidad de petarlo desde casa, pero el juego ahora incluye peleas de varios ninjas de Konoha contra malvados espíritus gigantes de muchas colas y el tamaño de un kaiju eiga; reflexiones que culminan en flashbacks y luchas alternativas no en el menú, sino durante la propia pelea; modos de supervivencia que convierten al juego en Naruto Final Fight por la cantidad de enemigos; y hasta personajes de factura propia que imaginamos que Kishimoto habrá dado por buenos por terror puro al entusiasmo incendiario de Matsuyama diciendo "esto hay que meterlo" (y pensando en los derechos, oiga: uno puede disfrazarse de Naruto, pero no significa que no sepa hacer pasta, que esto es un negocio).

> "La idea de pelear en un flashback dentro de otro combate es un locurón que acerca a CyberConnect 2 a los conceptos de Platinum."

Así, el modo Historia de *Ultimate Storm 3* apunta al desmadre de seguir tranquilamente la saga con la duda permanente de cuándo nos iremos por los vericuetos de un *Gaiden* que se aleje del guión original o nos permita repasar varios arcos al mismo

¿Y TÚ DE QUIÉN ERES?

HUBO UN momento en la historia de los Budokai de Dragon Ball en el que ya se metían personajes por el puro disparate al que empuja la fan fiction, que no puede vivir sin saber qué pasaría si el padre de Goku se enfrentase a la novia de su nieto... Vamos, como un fanfic normal pero con ropa. Con Naruto está pasando algo similar, los fans piden más y más y entre episodios de relleno, OVAs, flashback y retrocontinuidades varias ("lo que de verdad pasó en esa batalla con quince flashbacks hasta hoy es que estos dos personajes de los que nadie ha hablado en 225 capítulos, pero que eran muy respetados...") han montado un roster de pánico. Tan grande que todavía no nos han podido confirmar cuánta gente hay. Empezamos a tener dudas de si ellos mismos lo saben. Pero que oye, a mí dame a Rock Lee y ponmelos a todos en fila y ya me aprenderé los nombres al vencerles. Ehm... Rock Lee sigue vivo, ¿no?







Al detalle

Plataforma: PS3, Xbox 360
Origen: Japón
Compañía: Namco Bandai
Desarrollador: CyberConnect2
Lanzamiento: 2013
Jugadores: 1-4

Perfil de CyberConnect 2

Al estudio lo conocimos por aquí con su primer concepto loco: un JRPG que transcurría dentro de un MMO tipo *Warcraft*. Y esto hace diez años. Desde entonces se han hecho famosos a base de Narutos con un estupendo cel-shading y preparan otro juego de tortas basado en un manga raruno de hace un par de décadas: Jojo's Bizarre Adventure

Historial

Jojo's Bizarre Adventure: All Star Battle
2013 [PS3]

Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm
2008 [DS]

.hack// Infection
2002 [PS2]

Apogeo

Posiblemente los *Ninja Storm*, cuyo envoltorio gráfico dejó deslumbrados a todos los dueños de una PS3 e hizo palidecer a las aventuras de Ubisoft en Xbox 360.

tiempo, como esa pelea que nos enseñaron entre Naruto y Sasuke ya mayores. De repente, Naruto se acuerda de cuando eran jóvenes y el mundo bello y, pum, tienes la posibilidad de cambiar de personaje y seguir la pelea *dentro* de un flashback. Supongo que si no estuviéramos hablando de un *'xploitation* licenciado, a los críticos se les haría todo agua al mencionar ese hallazago narrativo en los juegos de lucha.

/// Que da igual: la fidelidad tiene que ser hacia el fan de Naruto y luego ya veremos si alguien supera el resquemor hacia la licencia (que es fácil: el juego tiene unas tortas de docenas de huevos cada una, plástica estupenda y, salvo abusos de scriptado para marcar el guión original, una dinámica maja, aunque no sea precisamente un *Guilty Gear*). La inclusión de elementos de escenario (a la manera de *DOA/Budokai/Mortal Kombat*) y ciertas tentaciones para el mirón ocasional -ese traje de Goku- son solo algunos de los detallitos que van dejando caer para el profano, mientras que para el más metido van desvelando personajes que supongo que serán de mucha trascendencia, pero que a nosotros lo que nos importa es que hacen roster y tienen técnicas propias para seguir repartiendo.

Los juegos de licencia no son precisamente el mejor material de partida del mundo, así que el mérito de CyberConnect a la hora de coser un juego de tortas medianamente digno que promete horas de contenido como si de un bethesdazo se tratase tiene su qué. Eso sí, tendremos que esperar todavía unos meses para ver cómo hilan tanto desmadre sin que se les desmanden las costuras

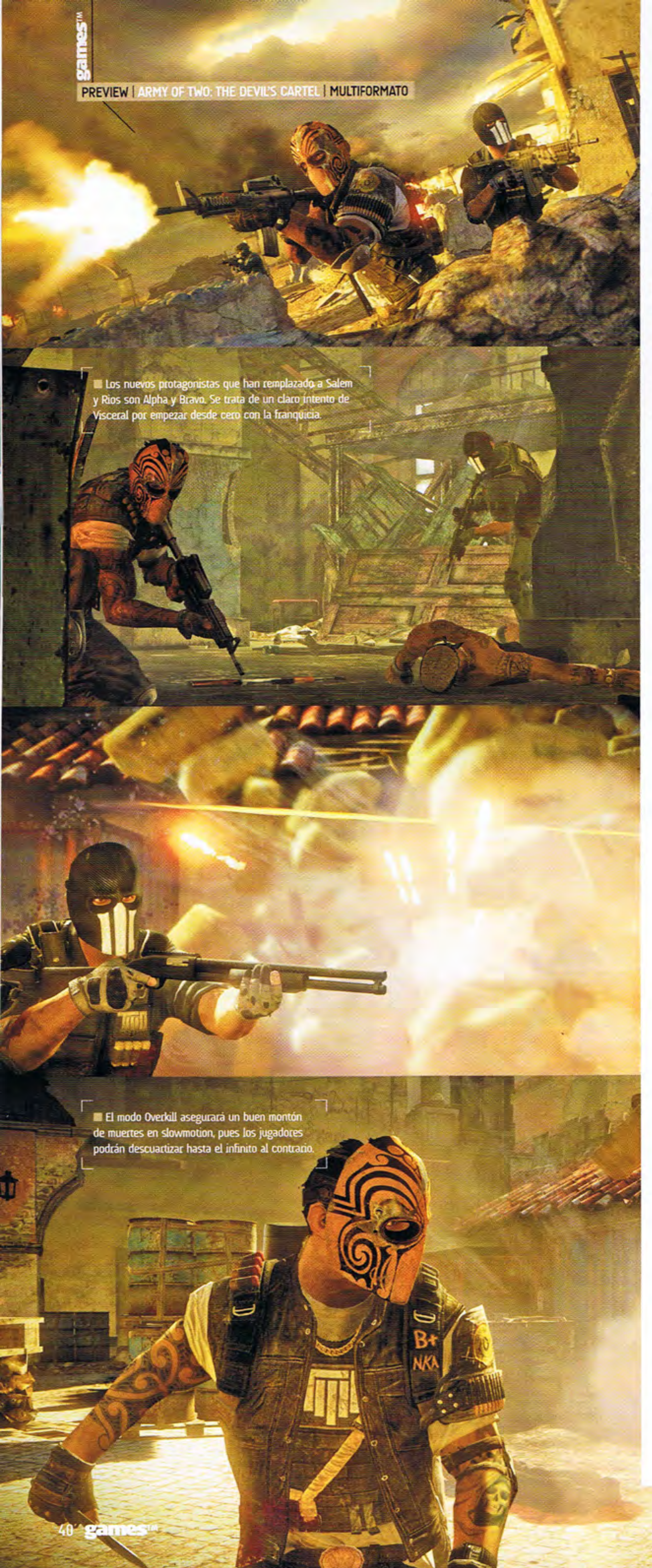
JAVI SÁNCHEZ

Abajo: Que los fans no se lo tomen a mal, pero a mí cada día esto me recuerda más a un Super Smash Bros., al ver tanto ninja junto zurrándose con técnicas asesinas como el marionetismo o la papiroflexia.





Arriba: Tirar de chakra y hacer un mini sol con el que zurrar a una enfermera adolescente mortífera de pelo rosa siempre ha estado entre nuestras metas vitales. Piensen lo que se diría en medios sobre cualquier otro juego al que se le aplicara esta frase en voz alta: a eso nos referimos con que mola que sea de licencia.



■ Los nuevos protagonistas que han remplazado a Salem y Rios son Alpha y Bravo. Se trata de un claro intento de Visceral por empezar desde cero con la franquicia.

■ El modo Overkill asegurará un buen montón de muertes en slowmotion, pues los jugadores podrán descuartizar hasta el infinito al contrario.

Army Of Two: The Devil's Cartel

CONCEPTO ■ Visceral Games toma el mando en la franquicia de *Army Of Two*, buscando dejar a un lado lo inmaduro.

El jefe de diseño, Julien Lamoureux nos cuenta cómo Visceral Games se ha empapado de la mentalidad de los "bros"

INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: PlayStation 3, Xbox 360
Origen: Canadá
Compañía: EA
Desarrollador: Visceral Games
Lanzamiento: Marzo 2013
Jugadores: 1-2

Perfil del desarrollador

Tras ser dividido en tres estudios para tres compañías diferentes, Visceral Games resurgió de sus cenizas con *Dead Space* allá por 2008. Antes de este éxito de crítica y público, trabajaron en títulos como *The Simpsons Game*, *El Padrino* y *El Señor de los Anillos: El Retorno del Rey.*

Historial

Dead Space 2 **2011 [Multi]**
Dante's Inferno **2010 [Multi]**
El Padrino: El Juego **2006 [Multi]**
007: Agent Under Fire **2001 [PS2]**

Apogeo

Con esa mezcla de estimulante tensión y la acción de alto voltaje, *Dead Space 2* es uno de los juegos de acción más intensos de la última década.

La continuidad es una rara condición en la industria del videojuego. Coge cualquiera de los estudios o marcas más importantes de la industria y dime cuál de ellos no ha tenido un par de tropiezos importantes. Por eso no es de extrañar que Visceral Games se haya hecho cargo de la franquicia *Army Of Two*, pues han demostrado estar bastante al margen de esta norma y han sido capaces de coger juegos basados en licencias y otras cuantas licencias extrañas y sacar productos rentables llenos de acción de calidad. Hemos charlado un poco con Julien Lamoureux, jefe de diseño de *Army Of Two: The Devil's Cartel* sobre cómo han abordado esta nueva oportunidad.

Army Of Two creó una brecha entre crítica y público. ¿Ha condicionado eso vuestra aproximación?

Uno de las dos claves para nosotros fue sin duda el tono del juego. Muchos lo amaban, otros tantos pensaban que era idiota, así que hemos estado cambiando eso. Ojo, no es que ya no haya humor, es que lo hemos sofisticado un poco más. El cártel de la droga de México es un tema duro, por lo que intentaremos hacer un humor más sofisticado. En lugar de poner a los héroes chocando los cinco y haciendo air-guitar, tendrán comentarios más sarcásticos entre sí. El otro aspecto en el que nos hemos centrado es la clave y lo que da nombre casi al juego: el cooperativo. Es el pan nuestro de cada día y lo hemos destacado eliminando el multijugador competitivo, que no estaba a la altura de muchos otros juegos de por ahí fuera. Para nosotros, puesto que estamos haciendo el juego en el Frostbite 2 de *Battlefield 3*, rehacer todo desde los cimientos era algo que teníamos que hacer sí o sí, y para ello teníamos que reforzar el factor cooperativo mucho más y hacer la campaña aún más interesante si cabe.

> "El cártel de la droga de México es un tema duro, por lo que intentaremos hacer un humor más sofisticado"
>
> JULIEN LAMOUREUX VISCERAL GAMES

¿Es difícil intentar crear algo más maduro?

En un primer momento, empezamos por los gestos de colegueo, como chocar los puños, quitar ciertas tonterías que hacían o los comentarios sobre sexo. Estas cosas estaban pasándose de la raya en el doblaje y la actuación. En estos casos, hemos optado por refinarlo todo. Los personajes son algo más profundos, emplean más el sarcasmo que los chistes de cuñados. Pero una vez has empezado a jugar, todas esta cosas se dejan atrás y te pasas al Overkill.

Parece que el tratamiento será mucho más violento, sobre todo en el modo Overkill

Queríamos que los jugadores cooperaran como vía para que llegaran al Overkill, por lo que queríamos que una vez lo obtuvieran, fuera algo satisfactorio a la vez que impresionante gracias al potencial del Frostbite 2 en términos de destrucción. Era una progresión natural hacia el desmembramiento. Fue muy natural. Además, teniendo en cuenta que somos Visceral Games –*Dead Space* lo petaba en esto de desmembrar cosas– pensamos que merecía la pena invertir tiempo en integrar esta mejora.

¿Cómo os aseguráis de que los jugadores colaboren? ¿Hay escenas guiadas de cooperación obligatoria?

Lo que hemos hecho en primer lugar es el Overkill. Es una gran idea que aglutina la cooperación mediante movimientros y combos en rápida sucesión para llegar más rápido al estado de Overkill. Si quieres ir a tu bola y conseguir también eso, puedes hacerlo, pero te llevará bastante más tiempo. Además, un gran factor para esto es que cuanto más se coopere, más Overkill se gana y más dinero también, lo que aumenta rápidamente el rango. Por eso, los jugadores querrán ayudarse entre sí. Para colmo, hay momentos de separación en los que se deben echar una mano.

¿Crees que *The Devil's Cartel* compite directamente con *Call Of Duty* y *Halo*?

Todo estamos haciendo shooters, todos queremos hacer el mejor juego posible. Nosotros sentimos que nos dirigimos a gente que no está muy puesta en la Ci-Fi, pues este es un juego muy militar. Pero a la vez, no nos tomamos del todo en serio la cadencia o peso que debe tener un rifle. Se ambiente en la guerra de la droga mexicana, un ambiente muy diferente, con un montón de diferentes entornos molones en los que estamos trabajando. No siempre estamos en una ciudad destruida, sino que se visitarán variedad de localizaciones. Además, también es cooperativo, por lo que se pueden ver las cosas desde dos ángulos diferentes. Creemos que eso es suficiente material para distinguirnos del resto en el mercado.



El trabajo en equipo es esencial en algunos escenarios, entre ellas, los QTEs más absurdos de todos los tiempos.

BUENA TRANSICIÓN

LA CLAVE del éxito en un juego cooperativo es la adecuación tanto al modo un jugador como el multijugador local y On-line. "Estamos asegurándonos de que los jugadores puedan disfrutar jugando también con la IA, en pantalla partida y On-line", dice el jefe de diseño, Julien Lamoureux. "Además, intentamos que sea una experiencia íntegra, que se pueda seguir jugando incluso si tu amigo con el que jugabas a pantalla partida se marcha y quieres continuar solo o jugando On-line con otra persona. La progresión de los personajes es constante, y siempre se puede disfrutar en todos sus aspectos. Queremos centrarnos en hacer esto perfecto".



LOS Fallout Boys

EL ROLAZO POSNUCLEAR ESTÁ DE VUELTA Y DOS DE LAS MENTES MÁS BRILLANTES DEL GÉNERO SON LOS RESPONSABLES. GAMES™ ENTREVISTA A LOS CREADORES DE FALLOUT CHRIS AVELLONE Y BRIAN FARGO PARA SABER CUÁNTO HAY DEL CLÁSICO EN SUS PRÓXIMOS JUEGOS Y SI DE VERDAD VUELVE EL ROL DE HOMBRES

Si hay un estudio que merezca el calificativo de "de culto" en esta industria, el primer nombre que nos viene a la cabeza en Obsidian. Esta panda de segundones adorables se han labrado una carrera trabajando con sagas de terceros, encargándose de continuar rolazos en las peores condiciones posibles: fechas de desarrollo apretadas, bajos presupuestos, testeo insuficiente. Hasta en su "propio" título, *Alpha Protocol*, los pobres parecían hacer honor a su reputación de grandes diseñadores incapaces de controlar el festival de bugs. Y aun así se las apañaron para crear títulos memorables en *Fallout*, *Neverwinter Nights* o *KotOR*. Pero, ¿cómo es posible que no se vengan abajo ante tanta impedimenta año tras año? ¿Qué harían si por fin no tuvieran que depender de otros?


CHRIS AVELLONE

"Todos en la industria queremos la libertad para hacer un juego propio", remarca Chris Avellone, veterano de la industria y director creativo de Obsidian. "Aunque durante nuestra carrera nos hayamos encargado de franquicias (disfrutando cada segundo), no se debe a que no tengamos ideas propias que queramos explotar". Pero esas ganas de crear su propio juego siempre se han visto obstaculizadas por editores o licencias ajenas.

Hasta Kickstarter.

Hasta Double Fine, siendo sinceros. Su propuesta de volver a juntar a los grandes de la aventura gráfica en un solo título (Schafer y Gilbert) estaba condenada al éxito, pero las consecuencias en la industria han sido como un pequeño meteorito contra las reglas del juego: tras su triunfo en Kickstarter, un montón de viejas glorias se han tirado a la piscina del patrocinio con visibilidad renovada ofreciendo propuestas que el jugador canoso creía condenadas al olvido en esta triste industria de shooters militares e idiotización de mecánicas roleras. Fíjense en la ristra de nombres: *The Banner Saga*, *Shadowrun Returns*, *Grim Dawn*, *Dead State*, *Star Command* y, sobre todo, el *Wasteland 2* de Brian Fargo. ¿Qué tienen en común? Venden nostalgia, venden rol clásicote, de dados y estadísticas, de textos no limitados por el presupuesto disponible para ponerles voz. A todo este catálogo de alegría para el pajero talludito se une *Project Eternity*, un rolazo de cristiano viejo que busca retomar la época dorada del Infinity Engine de Bioware.


BRIAN FARGO

"Kickstarter nos permitió replantearnos el proceso tradicional de creación dándonos acceso directo a los jugadores", resume Avellone, clavando el atractivo del crowdfunding. "Ha supuesto un subidón de moral y nos tiene locos con todo el proceso. No sólo con la reacción de los fans, sino con esa capacidad de poder interactuar con ellos desde los primeros estadios del desarrollo, con una libertad a la que no estamos acostumbrados".

Estaba claro desde el principio que *Project Eternity* buscaba a los jugadores de un mercado que ya no existía. "Double Fine y *Wasteland 2* supusieron nuestra principal



WASTELAND 2
■ La inXile de Fargo tiene los derechos de *Wasteland* desde 2003, pero hasta Kickstarter no habían encontrado dinero para la secuela.

motivación [a la hora de abrir un Kickstarter]", cuenta Avellone . "Sobre todo *Wasteland 2*, porque es un RPG a la vieja usanza y la cantidad que reunió demostraba que los jugadores querían otro juego así".

Pero, ¿es así de simple? Eso parece. Project Eternity terminó recaudando más de 4 millones de dólares entre Kickstarter y demás donativos, rompiendo con mucho su objetivo de 1,1 millones de dólares y quitando el puesto (hasta el Star Citizen de Chris Roberts) a Double Fine como el mayor éxito del patrocinio por parte de los jugadores. Brian Fargo, desarrollador de *Wasteland 2*, que también sabe lo que es triunfar en el crowdfunding, tiene un par de ideas sobre la importancia de lo nostálgico.

"Lo que están haciendo nuestros juegos es rellenar los huecos que ha dejado en el mercado la evolución del sector", dice Fargo, alabando la capacidad del crowfunding para implicar a los fans desde el principio. "La gente busca en gran medida recuperar las experiencias de los clásicos con los que crecieron. Hasta ahora lo que pasaba es que había un grupo numeroso de jugadores que quiere un cierto estilo de juego y, a la vez, un puñado de desarrolladores que querían hacer ese juego, pero no tenían manera de interactuar. Casi todos los exitos de Kickstarter han servido para cerrar esa brecha, incluso si no están basados en un clásico".

El éxito de *Project Eternity* viene en gran medida por el equipo que lo desarrolla (aparte de la excelente presentación del proyecto y del apoyo de los medios). Obsidian es un reducto de gente salida de Black Isle, cuyo historial incluye *Baldur's Gate, Icewind Dale* y *Planescape: Torment*, algunos de los mejores títulos del género en PC. *Project Eternity* apelaba a este legado. "Quizás es porque la propia naturaleza de los clásicos le sirve a la gente como referencia", señala Avellone. "Por ejemplo, puedo hacerme a la idea de qué tipo de juego estará haciendo Schafer. La gente está familiarizada con los juegos del Infinity Engine -nuestros patrocinadores lo están, al menos- y saben qué tipo de juegos hemos hecho con ese estilo. Cuando tienes tanta historia y contexto de los que tirar tu papel destaca aún más y hace que los jugadores decidan darte su apoyo".

Y, dado que *PE* se apoya tanto en el pasado, es importante que Obsidian mantenga los puntos fuertes de ese estilo de juegos como base de este RPG actual. "Parte del atractivo de los juegos Infinity estaba en sus mundos", dice Avellone antes de garantizar que *PE* comparte esa naturaleza. "En nuestra humilde opinión, creemos que el mundo de *PE* es tan potente como los de *Planescape* o *Reinos Olvidados*. El hecho de que el mundo se haya forjado teniendo muy en cuenta las mecánicas es sólo otro punto a favor".

Es innegable que estamos en medio de un renacimiento del rolazo clásico, pero sin una licencia y todo el material que la rodea, tampoco está muy claro qué podemos esperar. ¿Qué significa exactamente 'clásico'? Tiene que haber algo más además del mundo que lo alberga, ¿no? Para Fargo, la respuesta es simple: "Al final, lo que hace grande a cualquier juego es que transmita una sensación de causa y efecto, sin que importe el género. Puede tener una física brillante, entornos destruibles, o una fuerte narrativa como la que

Muchos de los componentes de Obsidian son los mismos nombres que le dieron la fama a Black Isle y los juegos Infinity



Un regreso sobre el que se ciernen nubarrones

ALLÁ POR agosto, Interplay anunció al mundo que Black Isle estaba de vuelta, mediante un comunicado oficial. Pero eh, de ahí a un *Baldur's Gate III* va un mundo. Para empezar, tanto Avellone como Fargo dijeron que no tenían nada que ver con el tema. Este último, de paso, aprovechó un programa de Penny Arcade (Checkpoint) para señalar con el dedito que casi todo el personal de Black Isle trabaja en Obsidian desde hace años, así que esto ni es Black Isle ni es ná.

Los rumores apuntaron a que Beamdog, el estudio que se ha encargado del recién parido *Baldur's Gate: Enhanced Edition*, estarían a bordo de esta resurrección, pero su fundador Trent Oster (otro ex miembro del estudio original), dijo que tampoco, que se había enterado por los medios de la jugada de interplay. Sólo dos nombres de su primera encarnación están en el nuevo Black Isle: Mark O'Green y Chris Taylor, pero ninguno ha dicho ni media palabra sobre el tema, así que poco o nada se sabe de qué pretende el estudio más allá del credo que reza su web: "Nuestra meta siempre ha sido hacer los mejores RPGs del mundo". Claro que sí, Interplay, como Shattered Steel o Dark Alliance. Que la muerte del estudio original fue toda vuestra.



caracteriza a nuestros títulos. Los RPG clásclos daban una sensación maravillosa de profundidad, de causa y efecto que los jugadores podían notar, y eso es algo imperecedero".

Imperecedero... Es la mejor palabra para describir la esencia de los rolazos clásciso, la naturaleza que esconde esa maquinaria de tantas partes bien engrasadas trabajando en armonía mecánica y narrativa. Algo que Avellone tiene dominado. "Hay muchos jugadores ahí fuera que disfrutaron los juegos IE", dice. "Jugadores a los que la industria actual no les ha dejado sitio, porque para los editores no son tantos como para asegurar un retorno de la inversión".

Cualquier intento para conseguir triunfar al retomar el género necesita tener en cuenta una pila de elementos propios del RPG, conjugándolos de tal manera que la recreación alcance ese punto imperecedero que comentamos. "¿Qué estamos haciendo para atraer a los jugadores?", explica Avellone. "Para empezar: las mecánicas de grupo. La idea de poder posicionar de manera táctica un pequeño grupo de aventuraros para explorar una mazmorra o superar una amenaza o superar estratégicamente a otro grupo de aventureros. Eso mola. La idea de poder personalizar los retratos del grupo también mola. Escribir tu propia biografía. Encontrar objetos que tienen su propia historia. Uno por uno parecen pequeños detalles en el paisaje general del rol, pero son cosas que la gente adoraba, que quieren volver a tener".

Aquí entra el debate principal: ¿no estarán cayendo en la trampa de depender demasiado de la nostalgia, de presentar algo "envejecido" como un filto de Instagram? "No creo que la nostalgia afecte demasiado a las ventas o a las expectativas, a no ser que los diseñadores se basen exclusivamente en ella", rechaza Fargo, creyente convencido de que mientras el juego se centre en los elementos adecuados dará "una potente experiencia".

Fargo prosigue con su teoría, ampliándola a otros medios de entretenimiento: "Recuerdo ver *Toy Story* y disfrutar todas las bromas privadas y referencias a juguetes de antaño, pero los niños no pillaban ninguna de las dos cosas y no les importaba. Es importante entender a todos los grupos que forman tu audiencia".

Sobre todo en un juego financiado por tu propio público. ¿Fue el cariño de los fans el que llevó tan lejos la recuadación de *Project Eternity*? Avellone está convencido de que la historia de Obsidian con los juegos Infinity y con otros grandes del rol como *Fallout* o *Arcanum* tiene mucho que ver, así como contar con nombres del Libro de Oro del RPG, como Tim Cain o Josh Sawyer. ¿Y Fargo qué opina? "La campaña fue perfecta, tanto en términos del contenido que mostraron a los posibles patrocinadores como la forma en la que se metieron en el bolsillo a los medios. Yo me vi superado por la demanda

GRIM DAWN
■ Parte de los creadores del olvidado *Titan Quest* se hicieron con más de medio millón de dolares, casi el doble de su meta de 280.000 dólares.

SHADOWRUN RETURNS
■ Tras el cagarro en forma de FPS multijugador de 2007, la franquicia se hundió en el olvido hasta que uno de sus creadores, Jordan Weisman, readquirió los derechos para conseguir 1,8 millones de dólares en Kickstarter.

De cómo no hacer las cosas en Kickstarter

Brenda Brathwaite (leyenda del *Wizardry*) y una de las mentes de *Doom*, Tom Hall, bajo el paraguas del estudio Loot Drop (cofundado por el mismísimo John Romero), iniciaron una campaña de Kickstarter a principios de octubre para *Shaker*, un clon de *Wizardry*. La campaña se canceló porque en Loot Drop no andaban satisfechos con la recaudación (250.000 dólares llevaban), a pesar de que era probable conseguir el objetivo de un millón. Parte de la culpa de este afán pesetero la tiene Obsidian por dos razones: su campaña no sólo coincidió con la de Loot Drop, sino que además estaba mucho más clara: Braithwaite no decía ni mu sobre la jugabilidad. Nadie sabía qué era Shaker más allá de su historia y, con eso, no se convence fácilmente al personal. Menos cuando se veía el plumero de que aspiraban a la publicidad de un superéxito Kickstarter.



PROJECT ETERNITY
■ El mayor éxito de Kickstarter en videojuegos hasta la fecha, y la demostración de que los jugadores retro tienen más poder que nunca.

mediática que rodeó a *Wasteland 2*, así que estaba un poco celoso de ver lo bien que se las apañaron. Pero el juego se merecía esa atención y tienen una credibilidad excelente".

Entonces, si Kickstarter, si el crowdfunding en general ha conseguido resucitar un género, ¿qué nos espera en el futuro del RPG? ¿Ha vuelto el rolazo clásico para no volver a desaparecer (suponiendo que estemos dispuestos a pagar de antemano para disponer de opciones)? "Creo que es bastante obvio que el RPG clásico está aquí para quedarse", asegura Fargo de corazón. "En mis viajes me han preguntado siempre que cuándo iba a hacer otro RPG, pero desafortunadamente tenía que contar con editores y el circuito comercial. Ahora, esas barreras han desaparecido, así que los jugadores pueden decidir qué es lo que quieren, en vez de limitarse a ver qué piensa un grupo de terceros sobre lo que podría funcionar comercialmente. Es algo bellísimo."

> Avellone está convencido de que no todas las mecánicas del rol clásico merecen sobrevivir a la revisión del presente

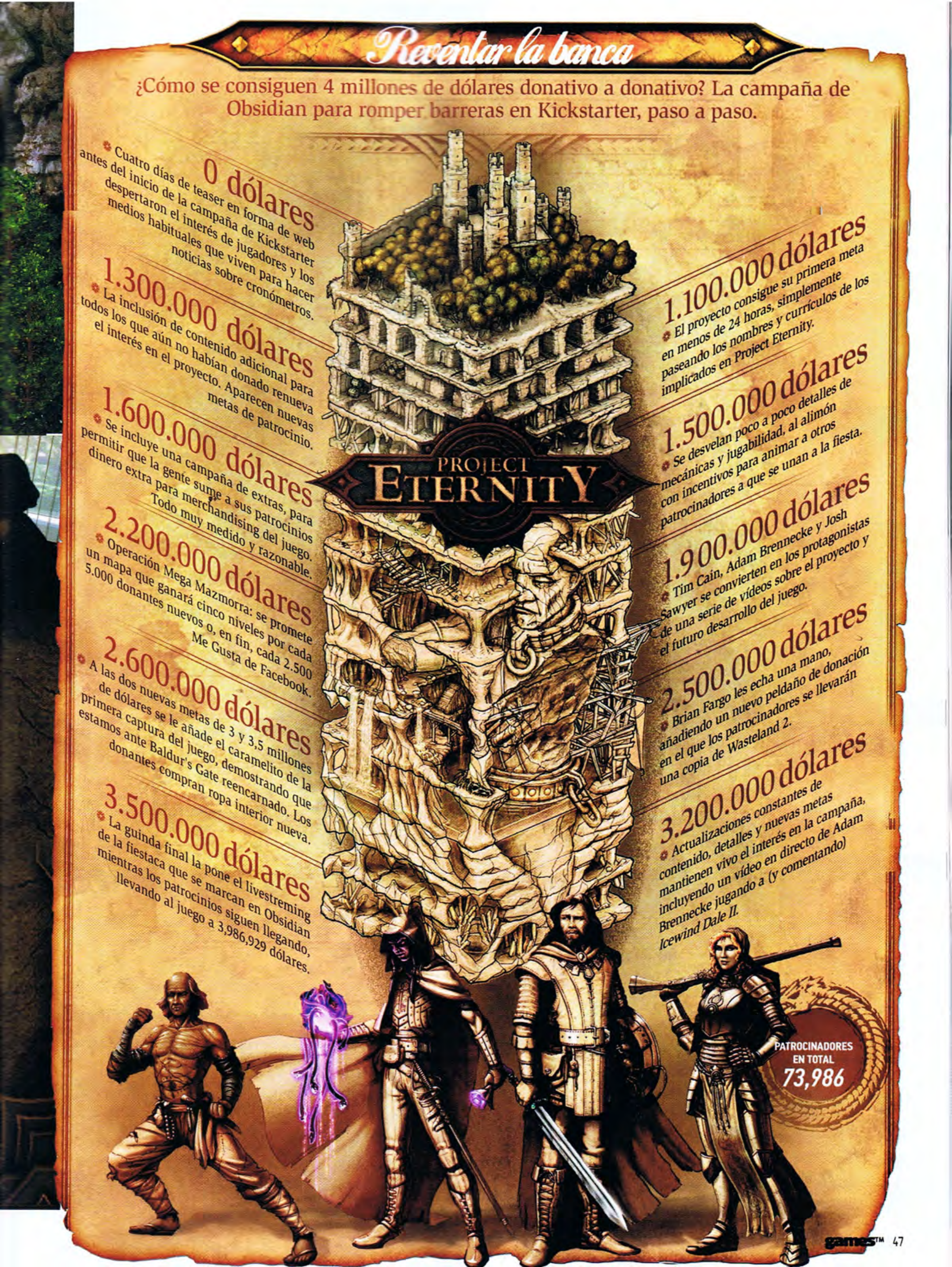
Aunque es bastante fácil quedarse embelesado con la ideología del crowdfunding, es imposible no echar un vistazo a sus posibles problemas. Ha habido y sigue habiendo proyectos que buscan aprovecharse de los jugadores y fans más devotos de ciertos géneros, gente que no se conforma con el shooter-del-mes. Hace poco, el juego de estregia por turnos *Haunts* se hundió debido al abandono de los programadores, levantando más de una ceja entre los patrocinadores, preocupados porque el proyecto no viera la luz. Hay riesgos, claro que los hay, nadie puede negarlos. Sin embargo, la comunidad crowdfunding es testaruda: a los pocos días de que *Haunts* viviera su momento más bajo, el desarrollador Rick Dakan comunicó que tenía "una montaña de correos, incluyendo muchísimos ofrecimientos para ayudar a terminar el juego. Y siguen llegándome más".

A Fargo no le sorprende. "Creo que este mercado tiene a hacer un gran trabajo a la hora de arreglar sus propios problemas. Valga lo mismo para cuando la gente pide demasiado dinero o intenta conseguir mucho muy depisa. Si a la gente no le gusta tu concepto o piensan que te pasas con la cantidad, no lo conseguirás. La masa aquí es inteligente. Me gusta pensar que es un modelo de negocio -que siento como mío- que va más allá del dinero. Supone un grupo de gente apasionada con el producto, que se implica a todos los niveles y crea un diálogo entre productor y patrocinador muy saludable, mejor que cualquier cosa que hayamos visto hasta la fecha".

Pero, si el rolazo vetusto ha vuelto para quedarse, ¿qué hay del futuro? ¿Qué podemos esperar, no ya de los títulos en desarrollo, sino de los juegos aún por anunciar? La idea de Avellone es que, ante todo, los desarrolladores del género necesitan adaptarse, reaprender y entender que el desarrollo de juegos ha evolucionado y que no todos los elementos de la vieja escuela deben ser considerados totems inamovibles.

"Es importante darse cuenta de que hay decisiones de diseño del pasado que no merece la pena resucitar. Por ejemplo, ni en *Wasteland 2* ni en *PE* se van a determinar las características de personaje con tiradas aleatorias. La asignación de un número de puntos es un concepto moderno que ha reemplazado esas tiradas porque mejora todo el aspecto 'rol' y permite crear el tipo de personaje con el que quieres jugar".

Esto se extiende también al sistema de combate de *Project Eternity*, que dependerá mucho menos de las tiradas de dados.


Reventar la banca
¿Cómo se consiguen 4 millones de dólares donativo a donativo? La campaña de Obsidian para romper barreras en Kickstarter, paso a paso.
0 dólares
Cuatro días de teaser en forma de web antes del inicio de la campaña de Kickstarter despertaron el interés de jugadores y los medios habituales que viven para hacer noticias sobre cronómetros.
1.300.000 dólares
La inclusión de contenido adicional para todos los que aún no habían donado renueva el interés en el proyecto. Aparecen nuevas metas de patrocinio.
1.600.000 dólares
Se incluye una campaña de extras, para permitir que la gente sume a sus patrocinios dinero extra para merchandising del juego. Todo muy medido y razonable.
2.200.000 dólares
Operación Mega Mazmorra: se promete un mapa que ganará cinco niveles por cada 5.000 donantes nuevos o, en fin, cada 2.500 Me Gusta de Facebook.
2.600.000 dólares
A las dos nuevas metas de 3 y 3,5 millones de dólares se le añade el caramelito de la primera captura del juego, demostrando que estamos ante Baldur's Gate reencarnado. Los donantes compran ropa interior nueva.
3.500.000 dólares
La guinda final la pone el livestreming de la fiestaca que se marcan en Obsidian mientras los patrocinios siguen llegando, llevando al juego a 3,986,929 dólares.
1.100.000 dólares
El proyecto consigue su primera meta en menos de 24 horas, simplemente paseando los nombres y currículos de los implicados en Project Eternity.
1.500.000 dólares
Se desvelan poco a poco detalles de mecánicas y jugabilidad, al alimón con incentivos para animar a otros patrocinadores a que se unan a la fiesta.
1.900.000 dólares
Tim Cain, Adam Brennecke y Josh Sawyer se convierten en los protagonistas de una serie de vídeos sobre el proyecto y el futuro desarrollo del juego.
2.500.000 dólares
Brian Fargo les echa una mano, añadiendo un nuevo peldaño de donación en el que los patrocinadores se llevarán una copia de Wasteland 2.
3.200.000 dólares
Actualizaciones constantes de contenido, detalles y nuevas metas mantienen vivo el interés en la campaña, incluyendo un vídeo en directo de Adam Brennecke jugando a (y comentando) Icewind Dale II.
PROJECT ETERNITY
PATROCINADORES EN TOTAL
73,986

"La idea de las tiradas aleatorias influyendo en el éxito de las habilidades de los personajes es algo que los diseñadores llevamos años discutiendo", explica Avellon, "y es algo que lleva evolucionando desde los días de *Fallout*. Por ejemplo, si alguien tiene 100% en conversación y aun así el éxito de un evento de diálogo depende de una tirada, no estamos consiguiendo la relación inversión-recompensa deseada"

Tampoco es que Avellone crea que todo lo moderno merece la pena, sobre todo en lo que respecta a los RPG. "Se le ha dado demasiado peso a las cinemáticas y a los diálogos con actores. Y aunque no creo que el objetivo de estas decisiones sea malo, no me convence que un jugador tenga una voz que hable por él, o que una serie de cinemáticas sea la mejor manera de resolver los diálogos en los juegos. Puede que sirva para hacer un juego mejor, pero no un mejor juego de rol".

Avellone tiene un concepto minimalista del RPG clásico: "Un ejemplo reciente:* The Artist *es una película que ha demostrado que puedes quitar cosas que se dan por supuestas en un medio, como el sonido, y aún así mejorar tu historia. La cito a menudo como ejemplo de que el enfoque minimalista puede dar mejores resultados narrativos que la mayor parte de taquillazos veraniegos". El enfoque de Fargo es diametralmente opuesto al de Avellone. Aunque el texto escrito tendrá un gran peso en *Wasteland 2*, Fargo admite que hay formas de innovar incluso en un género que vive para las mecánicas del ayer. "Para mí, el audio es un elemento importantísimo, uno que pretendo llevar a sitios en los que el RPG aún no ha pensado. No puedo decir más, pero es algo emocionante. El resto de innovaciones se centran más en el diseño de arte, con una interfaz modificable pensada para los modders, retratos personalizados, cámaras a disposición del jugador y cosas así". Aunque para Fargo la innovación principal no es de género: "Es la implicación de la gente. Ese es el gran cambio de los últimos años". Y el camino hacia el futuro.



DEAD STATE
■ ¿Qué le faltaba al rolazo viejuno? Zombis, claro. Pero aquí está Brian Mitsoda (*Vampire: The Masquerade – Bloodlines, Alpha Protocol*) y los 332,635 que ha juntado para arreglarlo.



No hace falta esperar al futuro

A Wasteland 2 no se le espera hasta bien entrado 2013. A Shadowrun Returns todavía le queda. ¿Project Eternity? Para 2014, gente. Pero, si se sabe buscar, hay unos cuantos clásicos modernos rondando Internet…



Legend Of Grimrock

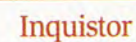
RESUCITANDO LOS más viejunos del asilo rolero, *Legend Of Grimrock* ya lo petó hace unos meses cuando salió. Pero su inclusión en Steam Workshop le ha dado nueva vida tras las rebajas de otoño de de Steam. El hecho de que combine el sabor clásico con decisiones modernas de diseño que lo dotan de una profundidad inaudita también ayuda.

Dungeons Of Dredmor



'ROGUELIKE' SE usa para todo estos días, pero pocos juegos merecen la etiqueta más que *Dungeons Of Dredmor*. A pesar de esa pinta de siglo XX, salió en 2011, y si rascas la superficie, te encuentras complejidad como para poblar una ciudad entera de Castilla. Eso sí, tampoco llega mucho más allá de lo que promete, con lo que solo las perrillas del género lo exprimirán.





Recettear: An Item Shop's Tale

¿QUÉ PASA, que los JRPG no pueden considerarse clásicos? Pues PUM, *Recettear* demuestra lo contrario. A medio camino entre la Super NES y la gestión de *Harvest Moon*, el juego se centra en llevar a buen término una tienda para aventureros. Negocios, mejora de personaje y, por supuesto, hondonadas de bichos para masacrar.

Inquistor



CASI NADIE le ha prestado atención a este RPG reciente, pero más 'clásico' no lo hay. Cámara isométrica, sprites bidimensionales, movimiento en rejilla... La única forma de que sea más retro es meterlo en un Delorean y ponerlo a 140 kilómetros por hora en dirección a los 90. La jugabilidad está al mismo nivel, aunque de guión va justito.



XCOM: Enemy Unknown

HACEMOS TRAMPAS, ¿y qué? Firaxis se ha cascado el ejemplo perfecto de cómo hay que actualizar un clásico, un guantazo en la cara de todas las editoras que se sientan sobre licencias de antaño sin sacarles provecho, con ropita de Juego del Año. Permamuerte, control de grupos, dificultad viejuna. Oye, así sí.

20 VIDEOJUEGOS



QUE NO CATARÁS

ECHANDO LA VISTA ATRÁS PARA REVISAR QUÉ PUDO SER Y NO FUE, GAMES™ HACE RECUENTO DE UNOS CUANTOS JUEGOS QUE, POR LAS RAZONES QUE SEAN, NUNCA SALIERON DE LOS ABISMOS DE LA ZONA DE DESARROLLO. ESTOS SON LOS MEJORES JUEGOS A LOS QUE NUNCA JUGARÁS...

No es ningún secreto que el desarrollo de videojuegos está lleno de dificultades. Diariamente, los desarrolladores se enfrentan a impedimentos técnicos, limitaciones financieras y todo tipo de interferencias que impiden la plasmación de una visión creativa de los juegos. A nadie le debería extrañar que esos impedimentos se revelen excesivos en algunos casos.

No solo los pequeños estudios sufren la ignominia de los proyectos cancelados. Por cada *Sadness*, el juego de horror gótico para Wii de Studio Nibris, hay un *BC*, la aventura prehistórica inédita de Peter Molyneux. Ni los triple-A de Nintendo han escapado del todo a esta maldición, con varios juegos de *Mario*, *Zelda* y *Kirby* clasificados como indignos de salir al mercado.

"Es bastante duro," admite Nic Watt, cuyo juego de conducción *Velocity* nunca vio la luz del día. "Llega un momento en el que es como tu niño, y piensas, '¿Dónde me equivoqué? ¿Podía haber cambiado algo?' Es muy frustrante para mucha gente cuando sucede, e incluso hay un periodo casi de duelo, en el que todo el mundo piensa: '¡Esto es una mierda! ¡He pasado dos años y medio con esto!"

Los comentarios de Watt son similares a los de cualquier otro desarrollador que haya invertido una cantidad significativa de tiempo, esfuerzo y pasión en un proyecto que al final haya sido archivado. Es imposible decir cuáles de los juegos que aparecen en nuestra lista habrían podido alcanzar el potencial que prometían, pero podemos celebrar sus puntos de partida y conjeturar qué podrían haber sido.

TimeSplitters 4

Desarrollador: **Free Radical Entertainment**
Plataformas: **PlayStation 3, Xbox 360**



■ Habría sido un giro completamente novedoso para uno de los shooters más aclamados por la crítica, y de uno de los mejores estudios especializados en el género. ¿Qué fue mal? Steve Ellis y Karl Hilton, de Free Radical Design, nos cuentan la historia de *TimeSplitters 4*.

Bueno, ¿pues qué pasó con *TimeSplitters 4*?

KARL HILTON: *TimeSplitters 4* estaba en una fase de desarrollo muy temprana cuando Free Radical comunicó que tenía problemas financieros. Se mostró una breve demo jugable a distintas compañías pero no convenció a ninguna de ellas.

STEVE ELLIS: Lo presentamos a muchas compañías, y de todas obtuvimos las mismas dos respuestas. Primero, nos preguntaban qué había pasado con *Haze*. Habíamos hecho una serie de shooters muy bien recibidos, pero *Haze* no había tenido tanta suerte. Esto les preocupaba. Segundo, la gente de marketing siempre nos decía algo del estilo de 'No sé cómo vender esto.' La opinión unánime de todas las compañías a las que enseñamos *TimeSplitters 4* era que no puedes vender un juego basado en un grupo muy diverso de personajes y escenarios: necesitas un mensaje claro y fácil de comunicar, y *TimeSplitters* no lo tenía. Quizás estaban en lo cierto. Quizás por eso los anteriores juegos de la serie habían tenido más éxito crítico que comercial.

Cuando hablamos con David Doak hace unos años, nos contó que *TimeSplitters 4* habría parodiado juegos muy populares. ¿Cómo se os ocurrió la idea y qué juegos eran?

KH: El primer *TimeSplitters* tenía un personaje con un disfraz de dinosaurio que era nuestro 'homenaje' a *Turok*, que era una franquicia popular por aquel entonces. Nos gustaba aquel personaje, y de la mano del tono irreverente de *TimeSplitters* (Cortez es el clásico ejemplo de parodia de marine especial), nos parecía una evolución natural. Aún estábamos en una fase muy temprana de desarrollo, así que no se habían hecho nada más que unos diseños previos. Recuerdo algunas ideas como carreras con el gato a control remoto, o un survival horror con monetes. ¡Con qué iba a ser si no!



"ES ABSOLUTAMENTE TERRIBLE PARA TODA LA GENTE QUE HA PUESTO MUCHO ESFUERZO E ILUSIÓN EN EL JUEGO DURANTE AÑOS, Y NUNCA RESULTA JUSTO"



■ A pesar de los rumores, *TimeSplitters 4* no habría sido una exclusiva de Wii. ¿Qué chifladura habría sido esa?

¿Podría haber un *TimeSplitters 4* en el futuro?

SE: Supongo que siempre hay esperanzas de que se ruede una nueva temporada de *The Wire*. O de *Friends*. O que se haga *TimeSplitters 4*. Me gustaría que sucediera, pero no lo espero. Supongo que podría pasar si se hubiera convertido en un juego muy distinto que convenciera a las compañías, pero entonces no sería *TimeSplitters*. Quizás *TimeSplitters* solo era posible cuando los costes de desarrollo eran más bajos, cuando un juego que vendiera dos millones de unidades daba beneficios. Además, de las 16 personas que hicieron el primer juego, al menos diez u once, incluido yo mismo, estamos ahora a otras cosas.

Crytek ha dicho que consideraría *TimeSplitters 4* si ve suficiente interés en él. ¿Cómo podría juzgar eso? ¿Es algo que Kickstarter y compañía podrían demostrar?

SE: Yo creo que es una forma educada de decir que saben que no hay suficiente interés. Personalmente no veo posible, al menos de momento, que se pueda financiar a través de Kickstarter. Los shooters cuestan mucho dinero, mucho más que el proyecto más caro que Kickstarter haya llegado a financiar. Incluso aunque se pudiera reunir tanto dinero, no sería suficiente más que para desarrollar un prototipo muy limitado, y todavía habría



■ Con su gorilesco estilo habitual, *TimeSplitters 4* habría arrojado guano a la jeta del resto de los juegos.



■ A pesar del apasionado seguimiento de sus fans, es poco probable que veamos un *TimeSplitters 4*.

que convencer a una compañía de que se arriesgara a publicarlo y asumiera el grueso del presupuesto. Creo que ese es el mayor problema: conforme los costes aumentan, se hace más y más difícil para las compañías asumir los gastos de un proyecto que se aleja de lo que actualmente está de moda. *TimeSplitters 4* necesitaría vender más que cualquiera de los otros juegos de la serie para cubrir los gastos que supondría volver al mercado. ¿Cómo convences a un estudio de que eso es una buena apuesta?

KH: Creo que dependería del tipo de juego que sería. Crytek sabe que la serie tiene sus fans, pero el juego tendría que estar adecuado al tamaño y el tipo de público que conoce los juegos de *TimeSplitters*, pero también a los jugadores nuevos que nunca han jugado a la serie. El tamaño de la comunidad de jugadores puede ayudar a guiar el proceso de desarrollo, pero hay muchos factores que considerar, porque hacer juegos es un negocio muy caro.

Habéis sufrido algunas cancelaciones de juegos de alto presupuesto durante su desarrollo. ¿Cómo se viven estos casos en el estudio?

SE: Lo que sucedió en 2008 no fue nuestra primera experiencia en cuanto a la cancelación de un título por motivos financieros: tuvimos una experiencia similar con Activision y *Second Sight* a finales de 2003, cuando días después de visitarnos para hablar de los derechos de publicación de *TimeSplitters 3* decidieron cancelar como diez proyectos de diez compañías distintas, mandando a muchas de ellas a la quiebra. Nosotros sobrevivimos porque teníamos algo de dinero ahorrado de los beneficios de *TimeSplitters 2*. Aparte de la obvia presión financiera que provoca la cancelación de un proyecto, es absolutamente traumático para toda la gente que ha puesto cuerpo y alma en un juego durante años, y nunca es fácil. Siempre queda la impresión de que si fuera un proyecto interno de la compañía habrían encontrado la manera de financiarlo sin cancelarlo.

¿Puedes describir los meses finales de Free Radical y qué fue lo que contribuyó al cierre del estudio?

SE: Eso sí que es una historia. Muchos factores contribuyeron a la situación: habíamos tenido dificultades con *Haze*, no habíamos encontrado apoyo para *TimeSplitters 4*, LucasArts había sufrido repentinos cambios en la dirección y cancelaron dos proyectos que estábamos desarrollando para ellos sin pagarnos la tasa de cancelación pactada. Además, un par de proyectos interesantes -uno de James Bond y una franquicia ajena- no cuajaron. Era la recta final antes de Navidad, así que las compañías estaban centradas en sus propios lanzamientos antes que en cerrar nuevos proyectos, y además había una gran crisis económica. Si alguna de esas cosas no hubiera pasado, podríamos haber sobrevivido, pero todo junto fue demasiado.



Gears Of War: Exile

Desarrollador: Epic Games **Formato:** Xbox 360

■ **CUANDO COMENZARON** los rumores de que Epic estaba trabajando en una entrega de *Gears Of War* especial para Kinect, los fans no terminaron de entender la idea de una entrega controlada por movimiento y sobre raíles de la franquicia. Resultó que Epic tampoco lo vio claro, y abandonó el proyecto después de mostrar algunos vídeos. Aún así, el periférico de Microsoft no está olvidado del todo.

"Me gusta Kinect, he sido fan del cacharro, pero creo que no se ha aprovechado todo su potencial," nos dijo Cliff Bleszinski cuando apareció Kinect. "Tengo curiosidad por ver cómo van a aprovecharlo los juegos hardcore. Siempre he dicho que preferiría programar un juego de Kinect desde cero antes que hacer cosas como un 'Ah, Marcus puede mover la cabeza'."



■ *This Is Vegas* fue víctima de los problemas financieros de Midway.

This Is Vegas

Desarrollador Surreal Software
Plataformas: PC, PlayStation 3, Xbox 360

■ CADA CUAL tiene su propia percepción de las Vegas. Las monstruosidades de neón brillando a lo largo del Strip. La chabacanería que ha inspirado tantas comedietas hollywoodienses. Todas son imágenes aceptables, pero son, fundamentalmente, una mínima parte de la experiencia de Las Vegas. Ese fue el problema al que se enfrentó Surreal Software cuando mostró *This Is Vegas* en una rueda de prensa de Midway, con imágenes del jugador entrando en un club, bailando, montando bronca y participando en una competición de camisetas mojadas. No fue recibido con demasiada calidez.

"La recepción negativa no era del todo inesperada, la verdad" explica el productor jefe Chris Klimecky. "Sabíamos que estábamos enseñando solo una pequeña porción del juego en vez de darle al público una visión general de cómo era. Quedaban un montón de huecos (la conducción, el mundo, la historia, misiones y mucho más) que eran imposibles de completar solo con lo que enseñamos, lo que dio pie a descripciones como 'simulador de gilipollas'. Esas cosas duelen cuando conoces el juego completo."

Después de la decepcionante reacción a este metraje de debut, los problemas de Surreal Software continuaron creciendo según los problemas financieros de Midway iban siendo más profundos. Después de la bancarrota de la compañía, Surreal fue adquirido por Warner para que continuara con *This Is Vegas*, solo para toparse con la oposición de los ejecutivos.

"LA CALIDAD MÁS BAJA QUE PODÍAMOS LOGRAR DESDE ESE PUNTO NOS LLEVARÍA DE SEIS A OCHO MESES MÁS"

"Todo tenía buena pinta al principio," dice Klimecky. "Pero las cosas se complicaron después de la adquisición. El juego dio un giro normal-para-nosotros-pero-sorprendente-para-ellos cuando el equipo técnico decidió rehacer desde cero el motor gráfico para optimizarlo. Les entró el pánico. Empezamos a oír quejas del departamento legal acerca de los personajes paródicos, y que Warner solo quería producir IPs propias."

La definitiva bala en la cabeza para este juego de mundo abierto al estilo *GTA* llegó cuando la presión para terminar el juego se disparó. "Nunca olvidaré la reunión en la que supe que era el momento de tirar la toalla," recuerda Klimecky. "Muchos detalles están borrosos, pero recuerdo claramente a mucha gente con la color demudada. En algunos momentos, nos gritaban que sacáramos el juego ya. Guau, pensé. Estamos acabados. El equipo directivo era justo lo opuesto a nosotros y al proyecto. Era imposible que aquello funcionara. La calidad más baja que se podía lograr a partir de ese punto nos llevaría de seis a ocho meses si queríamos tener algo presentable. Fácilmente doce meses para tener algo que no diera mucho asco. Al principio pensaba que se llevaban una ganga, un juego de 50 millones de dólares por 12. Obviamente, ellos tenían una perspectiva distinta. Independientemente de que después quisieran seguir con el proyecto, a partir de ahí a mí ya me daba igual."



Tiberium

Desarrollador: EA Los Angeles
Plataformas: PC, PlayStation 3, Xbox 360

■ *TIBERIUM* PUEDE ostentar orgulloso el honor de haber sido el único juego cancelado que ha sido portada de la edición británica de **games™**. El segundo intento de EA de transformar la franquicia *Command & Conquer* en un FPS capaz de competir con los grandes del género se hundió catastróficamente. Tenía algunas cosillas innovadoras (como el control de múltiples escuadrones), pero no llegó al mínimo de calidad exigido por EA, que lo canceló. Ojalá hubieran hecho lo mismo con *Command & Conquer: Renegade*.

Metroid Dread

Desarrollador: Intelligent Systems
Plataforma: Nintendo DS

■ COMO LAS aventuras en 2D de Mario crecían en popularidad, Nintendo quiso replicar ese éxito con un regreso de Samus a sus raíces con un juego de perspectiva clásica para DS. Yoshio Sakamoto ha confirmado la existencia del juego durante años, pero hace poco confirmó que el juego va a ser replanteado por completo, si no cancelado de forma definitiva.



Glover 2

Desarrollador: Interactive Studios
Plataforma: Nintendo 64

■ OH, *GLOVER*, nunca recibiste el cariño que esperabas, ¿eh? Aunque el guante epónimo de Interactive Studios es uno de los personajes más monos de Nintendo (esos sí, no creemos que sea la inspiración de la Master Hand de los *Smash Bros*), el guante-calcetín merecía algo más de éxito cuando salió su primer juego. Una secuela que habría incluido el manejo de un guante de boxeo fue cancelada a mitad de su proceso de desarrollo.

ESPERAD SENTADOS

Tres juegos que aún están en el limbo.



Six Days In Fallujah

■ PRESUMIBLEMENTE ES una baja después de ser declarado desaparecido en combate, tras la renuncia de Konami a publicarlo en 2009. Pero según el presidente de Atomic Games, Peter Tamte, *Six Days In Fallujah* está vivo. "Atomic fue golpeada en tres frentes," cuenta a **games™**. "Uno: Konami abandona *Six Days*, lo que costó a Atomic muchos millones de dólares. Dos: el mercado para los formatos físicos comienza un rápido declive, haciendo que muchos distribuidores que nos debían dinero no nos paguen, y eliminando la posibilidad de atraer a nuevos inversores. Tres: los consumidores se mueven a plataformas digitales y juegos gratuitos más rápido de lo esperado. Pero *Six Days* no está cancelado. Es solo que requiere tiempo y paciencia."

Bulletstorm 2

■ DESPUÉS DE las decepcionantes ventas del juego original y del hecho de que la gente de People Can Fly se ha puesto con *Gears Of War: Judgment*, parece que Epic ha frenado el desarrollo de la secuela de este simulador de patada en la entrepierna a cámara lenta. Pero nos lo desmiente Tanya Jensen, de Epic Games. "Hasta donde yo sé, nunca anunciamos un *Bulletstorm 2*," afirma, "así que decir que fue cancelado igual es precipitarse un poco."

Shenmue III

■ EL CREADOR de *Shenmue*, Yu Suzuki, concibió esta historia para que fuera dividida en 16 capítulos. El primer *Shenmue* comprendía el primero, su secuela del tercero al quinto y el segundo apareció en formato manga. Sega hace años que canceló el desarrollo de la tercera parte después de las flojas ventas de *Shenmue II*, pero Suzuki lleva tiempo hablando de adquirir los derechos. ¿Sucederá? Aquí somos optimistas. Dejadnos en paz.

Skate Or Die

Desarrollador: **Criterion Games**
Plataforma: **PlayStation 2**



■ DESPUÉS DEL éxito de los dos primeros *Burnout*, Criterion se encontraba en una posición envidiable, con múltiples compañías llamando a sus puertas. Una de ellas fue EA, que antes de conseguir que adaptara *Need For Speed*, ya le pidió que actualizara otra de sus franquicias. "Criterion comenzó las conversaciones con EA en 2002, y nos preguntaron si estaríamos interesados en hacer un remake de un viejo juego de C64 y NES, *Skate Or Die*," revela el director creativo Alex Ward. "Querían un juego de skate y lo hicimos. Fue el primer juego que Criterion hizo con EA, y esta gente estaba en lo que entonces era el equipo de *Airblade*. Sony estaba interesada en una secuela de ese título, pero ellos no querían hacerlo."



Para Criterion, lo más interesante era hacer un juego de skate que se distanciara de sus competidores. "En *Tony Hawk's* siempre estabas en la tabla, y todo se basaba en los trucos y las puntuaciones, pero yo quería explorar qué se sentía simplemente patinando, y tener la sensación de que podías ir donde quieras," dice el diseñador Craig Sullivan. "Tenía la experiencia de haber patinado en la vida real y eso no estaba representado en los videojuegos. Quería poder bajarme de la tabla... y eso era en 2002." Pero después de la presión trabajando con Sony en *Airblade*, el estudio experimentó nuevas interferencias de una compañía con *Skate Or Die*.

"Con *Skate Or Die* trabajamos con los muchachotes de EA," explica Ward. "Queríamos trabajar con EA, obviamente, porque éramos un estudio independiente y queríamos colaborar con las mejores compañías."

Sin embargo, Ward y su equipo no consiguieron definir bien el concepto central, y la claridad de visión inicial se fue emborronando según avanzaba el proyecto.

"Ni siquiera conocíamos las reglas del juego," admite Ward. "EA era una compañía mucho más profesional que Criterion. Nosotros éramos solo 130 personas, si llegaba. Fue una experiencia que nos abrió los ojos. Por entonces, el equipo de *Airblade* era el equipo A y el de *Burnout* era el B. Nos dijeron, 'No podemos hacer otro *Tony Hawk*, tiene que ser más como *GTA*', y en ese momento fue la primera vez que nos pusimos en plan, '¿En serio? ¿Un mundo abierto?' ¿Qué significa eso? Nadie lo sabía exactamente.

"Hubo un montón de ira y frustración. Recibimos una llamada de EA y nos dijeron, 'Chicos, no vamos a seguir trabajando juntos.' Recuerdo volver a mi mesa y tirar a la basura una carpeta que había en mi escritorio que ponía EA, y darle a borrar. Aprendimos un montón acerca de cómo debe hacerse un juego, y también sobre cómo trabajar con un publisher: cómo dejar de lado nuestras mierdecitas particulares, pero también cómo defenderlas a tope."

"EA ERA UNA COMPAÑÍA MUCHO MÁS PROFESIONAL QUE CRITERION. ÉRAMOS UNAS 130 PERSONAS, SI LLEGABA. LA EXPERIENCIA NOS ABRIÓ LOS OJOS"

Afortunadamente, la fracturada relación fue reparada, y poco después EA volvió a acercarse a Criterion, esta vez con un proyecto más familiar en mente. Y vale, sí, nos quedamos sin *Skate Or Die*, pero a cambio conseguimos el inmortal *Burnout 3*.



■ Sin el fracaso de *Skate Or Die*, *Burnout 3* nunca se hubiera programado.

BC

Desarrollador: Intrepid Games/Lionhead Studios. Plataforma: Xbox



PALABRAS COMO 'ambicioso' o 'revolucionario' se usan quizás demasiado a la ligera para hacer referencia a Peter Molyneux, pero también es fácil olvidar que hubo un tiempo en el que él mismo dejaba que los juegos hablaran por sí mismos y se quedaba calladito. En 2004 era difícil no percibir *BC* como un juego monumental y ambicioso, que ofrecía toda una época prehistórica para explorar, y que permitía seguir la evolución de la especie humana.

"Nuestra intención era crear un entorno completamente simulado," dice el co-fundador y diseñador de Intrepid Games Joe Rider. "Queríamos que todas las criaturas vivieran en un ecosistema vivo. Escribimos un montón de reglas sobre cómo funcionaba cada decorado en esta avanzadísima arquitectura de juego. Paralelamente intentamos redefinir los límites del juego procedural, y esas dos cosas juntas estaban dando pie a momentos en el juego absolutamente asombrosos."

Todo ello exigía mover a un auténtico mamut tecnológico, y Rider admite que una de las razones que llevaron a la cancelación de *BC* fue la falta de colaboración entre equipos internos de Lionhead. "*BC* y *Fable* se estaban desarrollando a la vez y *BC* se encontraba en un punto de unos seis meses por detrás de *Fable*," explica Rider. "Viéndolo ahora, fue una mala decisión el no compartir tecnología entre los dos estudios. Cada uno estaba desarrollando tecnología propietaria (gráficos, IA, etc.), y aunque los dos juegos eran distintos, creo que habría acabado siendo útil trabajar de forma cooperativa."

"ALGUIEN TOMÓ LA DECISIÓN DE QUE TODO LO RELACIONADO CON FABLE SE HICIERA A EXPENSAS DE BC"

Dejando aparte los problemas técnicos, *BC* se desarrollaba con una fecha de lanzamiento en mente, pero lo que realmente acabó siendo el proverbial asteroide avanzando a toda velocidad hacia *BC* fue una nueva generación de hardware. "Sony lanzó PlayStation 3 como un año antes de lo previsto, y eso hizo que Microsoft adelantara su fecha de lanzamiento alrededor de nueve meses," explica Rider. "Era poco probable que tanto *Fable* como *BC* estuvieran acabados con los medios disponibles. Se tomó la decisión de dejar todo de lado a expensas de acabar *Fable* ya que era imposible avanzar con ambos."

Rider y su equipo aceleraron el desarrollo intentando llegar a la fecha, pero las cartas estaban sobre la mesa "Estaba acabado al 75 por ciento, aproximadamente, quizás algo más," dice. "Elaboramos unos plazos de desarrollo mucho más radicales y nos propusimos hacer una cantidad de trabajo ingente en un periodo de tiempo muy corto. Hasta tal punto que, en realidad, era imposible. No teníamos recursos adicionales; todos estaban concentrados en *Fable*, por lo que *BC* estaba en una posición en la que lo que tenía que conseguir, esencialmente, era sobrevivir. Lo intentamos con todas nuestras fuerzas, pero no teníamos los medios necesarios para conseguirlo un año antes de lo previsto."







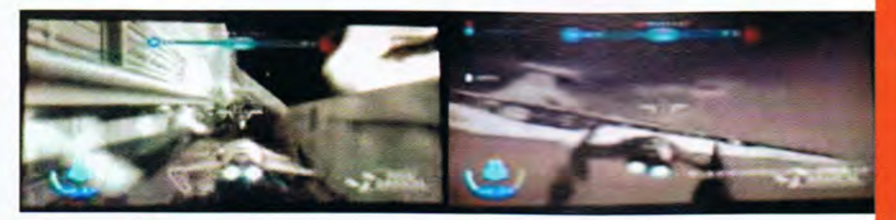


Quizás el culmen de las ideas estrafalarias de Peter Molyneux. *BC* era realmente ambicioso.

Gran parte del equipo se dispersó después de aquello. Muchos de ellos fundaron Media Molecule y crearon *LittleBigPlanet*, que Rider sugiere que heredó algunos de los algoritmos de la mecánica y conceptos de juego de *BC*. Hubo rumores acerca de la resurrección del juego en 360, pero al final quedaron en nada. "Había tres tíos trabajando en documentos conceptuales para una versión de 360," revela Rider. "Para entonces, Microsoft había renunciado a la IP, así que había pocos incentivos para Lionhead de retomar el proyecto desde un punto de vista corporativo. Internamente aún quedaba ambición y entusiasmo relacionados con el proyecto, pero no creo tampoco que nadie se lo estuviera tomando demasiado en serio. Peter tenía un juego de próxima generación en el que trabajar y medio equipo se había ido. Creo que desde su punto de vista habría sido contraproducente retomar el proyecto. Pero es interesante, porque años después del proyecto seguimos recibiendo llamadas y mensajes de gente que quiere que lo resucitemos. Parece que, a fin de cuentas, intrigó a los jugadores."



Aunque nunca se dejaron claros los detalles de la mecánica del juego, *BC* tenía como objetivo hacer evolucionar a un Neanderthal



Star Wars: Battlefront III

Desarrollador: **Free Radical Entertainment**
Plataformas: **PlayStation 3, Xbox 360**

LA CANCELACIÓN más trágica de Free Radical fue la de *Star Wars: Battlefront III*, dueño de algunas demos técnicas filtradas tan impresionantes que hacían pensar en la posibilidad de que fuera a ser el mejor juego de *Star Wars* de la historia. ¿Qué pasó?

"Parecía que, como compañía, habíamos pasado ya por lo más duro," dice Steve Ellis. "Atravesamos un periodo oscuro durante el desarrollo de *Haze*, habíamos tenido problemas con nuestra tecnología y habíamos sufrido lo nuestro intentando expandirnos, pero parecía que habíamos sobrevivido. Y estábamos haciendo un juego muy ambicioso. Podrías empezar una batalla en tierra, saltar a una nave y volar al espacio, pilotar hasta una nave nodriza y continuar la batalla allí. Habíamos diseñado nueva tecnología y superado multitud de desafíos técnicos, pero lo habíamos logrado. Teníamos un 99 por ciento del juego acabado y solo quedaba corregir los bugs antes del lanzamiento. Habría sido nuestro juego más exitoso, pero fue cancelado por razones económicas. Por lo menos un montón de gente pudo verlo casi acabado..."

El veterano de Free Radical y Rare Martin Wakeley, que ahora trabaja en el estudio especializado en iOS Crash Lab con Ellis, estaba en Free Radical Design cuando se canceló *Battlefront III*. "Como miembro del equipo, podía ver cómo nuestra relación con LucasArts se iba distanciando y empecé a temer lo peor," recuerda. "Hubo un cambio de directivos y un cambio de planteamientos. Teníamos un par de juegos con ellos, y de la noche a la mañana teníamos que pensar en nuevos proyectos rápidamente. La dirección de Free Radical era muy abierta y nos mantuvieron informados de todos los desarrollos. Trabajamos duro para preparar cosas nuevas, pero no pudo ser. Se veía como inevitable la cancelación durante un tiempo, pero la gente permaneció allí en vez de abandonar el barco."

La cancelación de *Battlefront III* fue una de las circunstancias que llevaron, finalmente, al cierre de Free Radical.

"TENÍAMOS UN 99 POR CIENTO DEL JUEGO ACABADO, SOLO QUEDABA CORREGIR LOS BUGS. HABRÍA SIDO NUESTRO TÍTULO DE MAYOR ÉXITO"



Sadness

Desarrollador: **Nibris** Plataforma: **Wii**

SIEMPRE EXISTIÓ el temor de que el juego de terror psicológico en blanco y negro de Nibris *Sadness* se quedara en nada. El estudio estaba continuamente prometiendo anuncios que no llegaban, anticipando material gráfico e información que no terminaba de dar, pero el tiempo pasaba y el material disponible del juego era casi nulo. Pero pertenecía a una época en la que Wii carecía de títulos maduros y por ello el interés en él no terminaba de difuminarse, hasta que se anunció la cancelación del juego en 2010.

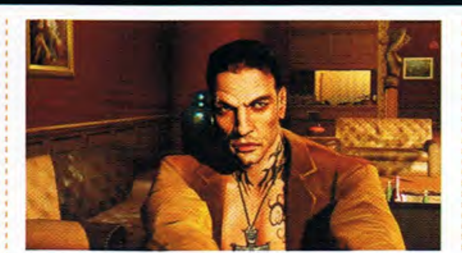
La idea sigue siendo muy atractiva. Al borde de la Primera Guerra Mundial en Ucrania, el jugador es abandonado en una zona rural y tiene que proteger a su hijo ciego de entidades sobrenaturales que acechan entre la vegetación. El juego permitiría usar cualquier objeto del inventario como arma y el final dependería de las elecciones durante el juego, hasta diez conclusiones distintas. El proyecto era demasiado ambicioso y aunque se intentó encargar parte del trabajo a estudios externos, el juego acabó desapareciendo junto a Nibris



Gun Loco

Desarrollador: **Square Enix** Plataforma: **Xbox 360**

SQUARE ENIX prometió dar un giro al género de los shooters cuando anunció *Gun Loco* en la Gamescom de 2010. En un futuro desolado, los peores asesinos del mundo son enviados a una colonia espacial y se les deja a su aire. Para dominar a sus rivales, los jugadores deben combinar virguerías acrobáticas con puntería. Square Enix no ha hecho comentarios acerca de la cancelación del ultraviolento pegatiros.



Killing Day

Desarrollador: **Ubisoft** Plataforma: **PlayStation 3**

SE MOSTRÓ al público por primera vez en el E3 2005, donde se dijo que este realista FPS de Ubisoft iba a ser una exclusiva de Sony con un toque visual único. La compañía fue discreta respecto al título en los siguientes años, hasta anunciar su cancelación en 2012. Aún así, las imágenes que quedan del juego siguen siendo igual de impresionantes.



Frame City Killer

Desarrollador: **Namco Bandai** Plataforma: **Xbox 360**

UNA UNIÓN entre *GTA* y *Deus Ex*, con perspectiva de tercera persona y ambientada en una metrópolis asiática del futuro. *Frame City Killer* ya parecía viejo cuando se mostró por primera vez. Quizás los primeros intentos de Namco de entenderse con el Unreal Engine 3 les dieron quebraderos de cabeza, pero lo cierto es que su aspecto anodino y continuos retrasos llevaron a la cancelación.

5 CONSOLAS COITUS INTERRUPTUS

No solo el software muere malamente. Ahí van cinco muestras de hardware que no llegaron a ver la luz.



Ultravision Video Arcade System Año: **1982**

■ ULTRAVISION PROMETÍA todo. Una tele de diez pulgadas en color, una consola y un potente ordenador, todo integrado en este monstruoso mueble-bar. Sus anuncios decían que podía ejecutar juegos de Atari 2600 y ColecoVision pero, oh sorpresa, este monstruo de Frankenstein, finalmente, nunca llegó a nacer.

Atari Jaguar Duo
Año: **1995**

■ **EL DESTINO estaba echado para la Atari Jaguar para cuando Sony lanzó su PlayStation, pero la compañía intentó una absurda huida hacia adelante intentando sacar una máquina que rivalizara con sus competidoras. La intención de Atari era combinar su consola básica con el CD-ROM de la Jaguar, pero pereció por el camino.**



Infinium Labs Phantom
Año: **2004**

■ PODRÍA DECIRSE que la Phantom se adelantó a su tiempo. Esta consola estaba diseñada para ejecutar juegos de PC en un televisor, pero sin soporte físico. En su lugar, descargaría los juegos de Internet, algo no demasiado sencillo con las conexiones de 2004. Después de consumir una ruinosa cantidad de dinero (más de 60 millones de dólares), la consola desapareció sin dejar rastro.

Panasonic M2 Año: **1997**

■ **CONCEBIDA ORIGINARIAMENTE como la continuación de la 3DO, su tecnología fue vendida a Panasonic, que quería entrar a las bravas en el mercado consolero. Una extraña serie de circunstancias acabó haciendo que Panasonic cambiara de estrategia e integrara la tecnología en reproductores multimedia, ATMs y máquinas expendedoras.**



Atari Game Brain
AÑO: **1977**

■ JUSTO ANTES del lanzamiento de la Atari 2600, la compañía iba a lanzar su primera consola basada en cartuchos. No era muy distinta de consolas previas de la compañóa, con chips IC en cada consola y cartuchos intercambiables. Pero, sabiamente, la compañía decidió esperar y lanzar algo más tarde su famosa 2600.



Project Van Buren (Fallout 3)

Desarrollador: **Black Isle** Plataforma: **PC**

■ NADIE PONE en duda que el *Fallout 3* de Bethesda es un juego estupendo. Pero también es innegable que uno de los títulos de este artículo en **games™** nos intriga más que el resto: *Project Van Buren*, más comúnmente conocido como el *Fallout 3* de Black Isle Studios. El desarrollador del *Fallout* original estaba trabajando duro en una segunda secuela pero, en opinión de Brian Fargo, el proyecto no llegó a cuajar.

"Creo que en ningún momento *Fallout 3* llegó a estar casi completo, pero en cualquier caso yo ya me había ido de allí," revela. "No parecía haber una relación entre calidad y ventas por parte de los nuevos dueños de la franquicia. Quizás era mejor que *Fallout 3* no viera la luz de mano de la 'nueva' Interplay, ya que habría dañado la imagen de la marca."

A pesar de las preocupaciones de Fargo, el diseñador principal Chris Avellone mantiene que el *Fallout 3* de Black Isle habría sido un gran paso adelante. "Para describir *Fallout 3* en lenguaje de marketing, yo diría que el concepto de adversario en la mayoría de los juegos es interesante, pero muy limitado si se compara con *Fallout 3*," dice. "Allí te encontrarías en un mundo más grande, donde los roles de protagonista y antagonista se han difuminado y cambian según tus acciones van haciendo evolucionar el mundo, a mejor o peor. Y te llegarías a dar cuenta de que la mejor manera de salvar el mundo es ser el villano."

Aún así, los fundamentos de la mecánica del juego no se habrían distanciado demasiado de la fórmula establecida. "La máxima que intentamos seguir era 'no arregles lo que no está roto'," admite Avellone, antes de detallar aspectos de la mecánica que se habrían implementado. "*Fallout 3* habría sumado Science Boy al ya existente trío Sneak-Talk-Combat Boy, decisión que surgió tras leer *El Martillo de Lucifer*, habría un mayor número de razas disponibles para el jugador; se habría dado algo de vidilla a habilidades que se habían vuelto aburridas o demasiado poderosas; y se habría mostrado una parte del mundo de *Fallout* que nunca se había visto. ¿Qué hay al este de NCR, y cómo es la vida en los límites del páramo? Había pasado demasiado tiempo desde que la gente jugó al primer *Fallout*, y no queríamos introducir mecánicas o elementos que no se correspondieran con mecánicas del original. Nos centramos en hacer evolucionar el sistema de juego de *Fallout 2*, no en sobrepasarlo."

Aunque Avellone estaba claramente entusiasmado con el proyecto, dejó Black Isle, temeroso de que *Fallout 3* fuera cancelado de la misma manera que *Baldur's Gate III*. "En cuanto a por qué *Fallout 3* fue cancelado, creo que se debe a que estaba demasiado orientado al PC," dice. "No sé cómo habría sido recibido el juego si se hubiera hecho, para ser honesto. Se distanciaba de unos cuantos elementos clave del diseño original, así que no podría decir. Pero creo que si el *Project Van Buren* original se hubiera lanzado, a la gente le hubiera gustado su evolución del género."

"QUIZÁS FUE MEJOR QUE FALLOUT 3 NO SALIERA DE LA 'NUEVA' INTERPLAY, PORQUE A LO MEJOR HABRÍA DAÑADO LA MARCA"

■ La caída de la popularidad del género marcó el final de este *Fallout 3*.



StarCraft: Ghost

Desarrollador: Nihilistic Software
Plataforma: GameCube, PS2, Xbox

■ SI *STARCRAFT: GHOST* demuestra algo, es que a veces la popularidad de una marca no lo es todo. Blizzard aún tiene que dar explicaciones sobre la cancelación del juego, pero después de años dando tumbos entre distintos desarrolladores y múltiples retrasos, hay pocas posibilidades de que los jugadores lleguen a ver *Ghost* tal y como estaba planeado originariamente. Es una pena porque al universo *StarCraft* no le vendría mal un enfoque distinto al habitual.





Star Fox 2

Desarrollador: Argonaut Formato: SNES

■ A PESAR de que llegó a completarse, la secuela para SNES de *Star Fox* nunca llegó a editarse debido a la aparición de nueva tecnología. "PlayStation salió justo cuando lo estábamos acabando, y su tecnología ensombreció todo lo que habíamos hecho (especialmente el chip Super FX); esa fue la principal razón de que se detuviera el lanzamiento," explica el creador de *PixelJunk* Dylan Cuthbert, que trabajó en el original y su secuela. "Una pena, pero decididamente se hizo lo correcto. La tecnología de SNES cada vez estaba más vieja por culpa de Saturn y PlayStation." Por suerte, puedes encontrar la ROM online.

"PLAYSTATION ACABABA DE SALIR Y ENSOMBRECIÓ TODO (ESPECIALMENTE EL CHIP SUPER FX)"

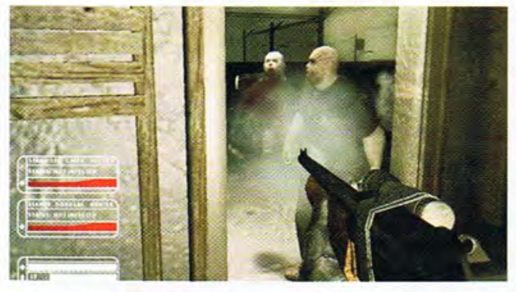
Division 9

Desarrollador: Irrational Plataforma: PC

■ ENTRE EL impresionantemente variado catálogo de Irrational Games, hay un juego que nos llama la atención. *SWAT 4* (un matemático shooter estratégico en primera persona) era un trabajo de encargo, pero Vivendi estaba tan impresionada con el resultado que encargó al desarrollador una secuela. "Creativamente me preguntaba '¿*SWAT 5*? ¿Qué vamos a hacer?'" recuerda Ken Levine. En vez de repetir el planteamiento, Irrational propuso un giro en la base del juego, integrando la acción táctica en ciertas mecánicas de survival horror clásico. El resultado recuerda a *Left 4 Dead*, *Minecraft* y el próximo *Fortnite*. "Tenía mucho de construcción de bases," dice el director artístico Nate Wells. "Operarías desde una base y saldrías a la zona zombi, te encontrarías con gente y los llevarías a la zona segura. Esta gente podrían ser ingenieros, que desarrollarían armas para ti. Era todo muy de la vieja escuela. Era casi *X-COM*."

Division 9 tiene más en común con los juegos posteriores de Irrational que con *SWAT 4*, y encapsula cierto ambiente de condenación y fatalismo en un mundo fascinante. ¿Te suena de algo? Es un tono que luego se reutilizó con gran éxito en *BioShock*, pero el potencial de un apocalipsis zombi contado al estilo Irrational sigue siendo atractivo, y el estudio no le dejó de dar vueltas durante un tiempo. Pero el mundo de Rapture llegó por la puerta grande y un trato para vender el estudio interrumpió el proyecto.

"Comenzamos a preparar *BioShock* con Take-Two," dice Levine. "Teníamos dos equipos: uno estaba haciendo *BioShock*, y otro en Australia necesitaba un proyecto para trabajar. Hicieron un prototipo, y Vivendi estaba interesada. Pero estábamos a punto de vender la compañía a Take-Two, y los dos proyectos eran incompatibles. Conseguimos que se alguien se interesara en el juego, pero demasiado tarde. Fue el único juego que llegamos a vender pero no hicimos."



■ *Division 9* tenía varias características que lo asemejaban con *Left 4 Dead* y *Minecraft*.

The Legend Of Zelda: Mystical Seed Of Courage

Desarrollador: Capcom Plataforma: GB Color

■ CONCEBIDO ORIGINALMENTE como la tercera entrega de una trilogía que incluía lo que acabarían siendo *Oracle Of Seasons* y *Oracle Of Ages*, *Mystical Seed Of Courage* fue un proyecto demasiado ambicioso para Capcom. La complejidad de entrelazar tres historias independientes fue demasiado para el desarrollador, y el propio Miyamoto sugirió al estudio que se centrara en solo dos títulos, cancelando por completo el tercero.



Project HAMMER

Desarrollador: Nintendo Plataforma: Wii

■ NINTENDO NO ha lanzado demasiadas nuevas IPs en los últimos años. Aparte de las siempre ubicuas aventuras protagonizadas por Miis, la compañía no ha desarrollado una franquicia de nuevo cuño desde hace bastante tiempo. No resulta nada sorprendente, por eso, que *Project HAMMER* acaparara tanta atención cuando se anunció en 2006: al fin una nueva IP desarrollada por Nintendo. También habría servido para silenciar a la muchachada hardcore con su mecánica de brawler en tercera persona y su martillo gigante: podría haber sido una combinación muy efectiva del manejo de Wii con sensores de movimiento y la estética hardcore de moda.

Velocity

Desarrollador: Sierra Plataforma: Desconocida

■ *Velocity* era un juego de carreras en el que los jugadores tenían que competir en circuitos callejeros a cambio de dinero y respeto. "Cada dos o tres meses salía un nuevo juego de carreras," nos cuenta Nic Watt, "y la compañía nos decía '*Gran Turismo 3* está funcionando muy bien; necesitamos incluir todo lo que él incluye.' Y entonces salió *Midnight Club*, 'y necesitamos que sea también de mundo abierto.' Acabamos con una tecnología muy chula pero a medio acabar, se rayaron y cancelaron el proyecto."





EL MIEDO, DICEN, TOMA MUCHAS FORMAS. Y COMO NO HAY JUEGO DE TERROR QUE PUEDA CONFIAR EN DAR MIEDO SIEMPRE DE LA MISMA FORMA, DEAD SPACE 3 ESTÁ SUFRIENDO ALGUNOS CAMBIOS RADICALES. ¿HA IDO VISCERAL DEMASIADO LEJOS?

Los *Dead Space* siempre han sido auténticos festivales del horror, pero las primeras imágenes de *Dead Space 3* han conseguido que los corazones de algunos fans se detengan por motivos muy distintos a su carga terrorífica. De un primer vistazo podría parecer que Visceral Games, por presiones de su compañía, va a introducir más acción en el juego. Para los fans más reaccionarios, la inclusión de mecánicas de cobertura, movimientos más fluídos, jefes finales en zonas al aire libre y cooperativo para dos jugadores era la antítesis del espíritu *Dead Space*. De hecho, otras franquicias de survival horror (como *Resident Evil*) han intentado recientemente introducir elementos de acción en su estilo, pero según el director general de Visceral Games Steve Papoutsis, *Dead Space* es distinto, ya que nunca ha funcionado con un solo tipo de mecánica. "Cuando nos sentamos a hacer un *Dead Space*, hay una serie de elemementos que el juego tiene que tener," explica. "Atmósfera inquietante, gráficos espectaculares, emoción, tensión, sustos y, sí, acción. Todo ello tiene que estar en cada entrega." *Dead Space*, afirma, se ha aproximado al tema del miedo de distintas formas a lo largo de la serie. "Necesitas imprimir un ritmo variado al juego para que las entregas vayan experimentando altos y bajos como en una montaña rusa."

También muy significativamente *Dead Space* cuenta la historia de Isaac Clarke, un aterrado ingeniero a punto de retirarse que se ha ido convirtiendo en un guerrero según la serie progresa. "En realidad, Isaac Clarke es el principal exterminador de Necromorfos de la galaxia," dice Papoutsis. "Nadie ha tenido un éxito comparable a él a la hora de enfrentarse a estos seres. Para nosotros, no tiene sentido seguir presentándolo como un humano torpe que está aprendiendo a defenderse. Ya no puede asustarse cada vez que ve a un Slasher; los tiene más que vistos a lo largo de varios juegos."

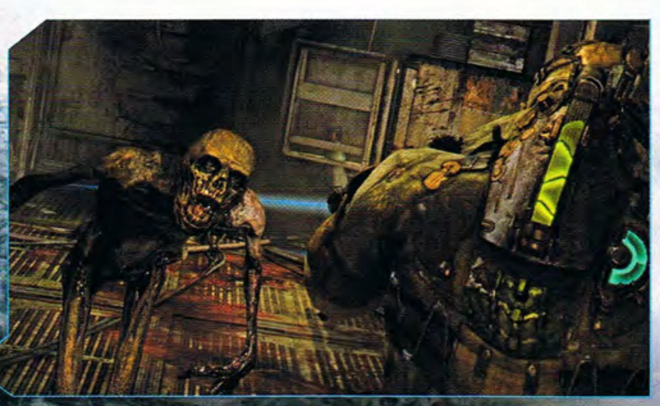
La evolución que ha sufrido Clarke, afirma Papoutsis, es el motor de todo *Dead Space 3*, incluyendo nuevas mecánicas de combate que le permiten esquivar, cubrirse y fabricar sus propias armas: todo ello refleja la consagración de Isaac como un guerrero. "Se trata de un viaje para Isaac en el que debe averiguar quién es, dónde está y qué es importante para él." Esa aproximación a la narrativa, dice Papoutsis, y el deseo de dar a los jugadores una perspectiva más amplia de la ficción, es la que ha inspirado la creación del compañero de Isaac, John Carver. "Carver es especial, y lo ves cuando juegas en cooperativo: no es un soldado prescindible sin más."

Visceral está haciendo avanzar las set-pieces del juego de forma similar, enviando a Clarke a una odisea preñada de horror. *Dead Space 3* está lleno de momentos épicos en los que hay que escapar de una estación espacial que se viene abajo o abrirse paso por el cementerio de naves espaciales Lost Flotilla, combinados con zonas de acción más tradicionales, en las que se deambula por el típico almacen rebosante de Necromorfos. Pero es en el mundo nevado de Tau Volantis donde Isaac y Carver intentarán rescatar a la novia de Isaac y descubrir la verdad tras las Efigies. Esa es la joya de la corona de *Dead Space 3*.



A pesar del contraste con anteriores entornos de la serie, o de comparaciones fáciles con *Lost Planet 3*, Tau Volantis es genuíno *Dead Space*, algo que Papoutsis piensa que es clave. "El Ishimura tenía una personalidad particular. La Estación Titán de *Dead Space 2* tenía una profundidad similar. Queríamos que Tau Volantis también hablara a los jugadores de forma única y específica."

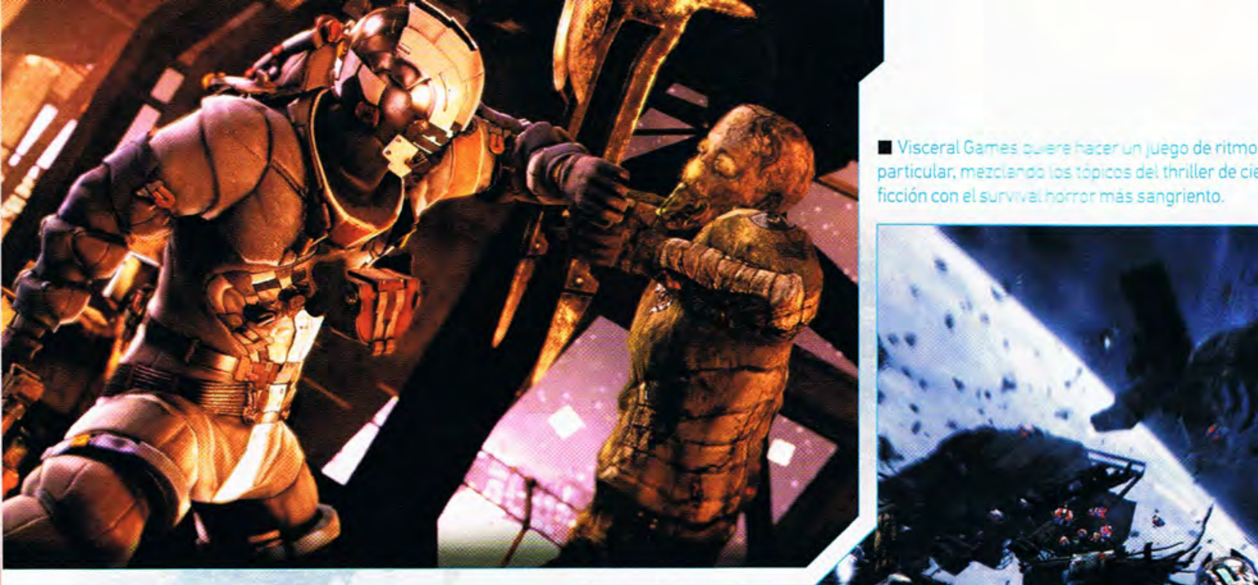
Los parajes nevados de Tau Volantis son maravillosos, pero a la vez salvajes, y sus cavernas petadas de Necromorfos traen a la mente el mítico texto de *En las Montañas de la Locura* de H.P. Lovecraft o *La Cosa* de John Carpenter. Todo ello, afirma Papoutsis, da alas a la parte más de



Gracias a la llegada de Necromorfos cada vez más poderosos y disparatados, *Dead Space 3* no ha perdido nada de su gusto por lo extremo.

■ Si quieres experimentar *Dead Space 3* como una tensa experiencia para un solo jugador, adelante. Pero la experiencia cooperativa es más profunda.





■ Visceral Games quiere hacer un juego de ritmo particular, mezclando los tópicos del thriller de ciencia-ficción con el survival horror más sangriento.

survival horror de *Dead Space 3*. "El planeta tiene una naturaleza eminentemente hostil. Estás a la intemperie, hace frío, da miedo. Tienes que ingeniártelas para sobrevivir ahí."

Los niveles de Tau Volantis refuerzan esta sensación: sobrevivir a tormentas de nieve, avalanchas, oscuras cavernas e incluso a una inmensa taladradora mecánica... todo ha dado un giro hacia la aventura épica, lo que sirve para hacer evolucionar la serie. "En *Dead Space 3* queremos responder a muchas preguntas," promete Papoutsis. "Se entra en detalle con aspectos de los Unitólogos, las Efigies y los Necromorfos que aún no han sido respondidos y que ahora lo serán."

Aunque parece que el modo para un jugador de *Dead Space 3* va a mantener el estilo de la serie, muchos fans se preguntan si es posible mantener el espíritu de la serie en el cooperativo. Pero cuando jugamos con Isaac y Carver, abriéndonos paso por estaciones infestadas de monstruos en Tau Volantis, rápidamente descubrimos que que la nueva ambientación, sumada a la psicosis lovecraftniana provocada por las Efigies, consiguen trasladar de forma efectiva ese miedo tan familiar de la franquicia a la mecánica cooperativa. El combate se desarrolla de forma diferente por la forma en la que los jugadores se pueden prestar apoyo, pero sigue siendo brutal y a cara de perro. Los movimientos de los personajes son más fluidos ahora, pero la llegada de nuevos Necromorfos como los Twitchers, que te perseguirán sin descanso lanzándote horribles tentáculos, dejan poco espacio al titubeo. Los jugadores pueden revivir al compañero caído siempre que los Necromorfos no le hayan descuartizado... y con el nuevo catálogo de Necromorfos, que incluyen Feeders y evoluciones de viejos amigos como los Slayers y los Leapers, permanecer de una sola pieza es todo un desafío.

Junto a la amenaza necromorfa, Clarke y Carver se toparán con los fanáticos religiosos de la Iglesia de la Unitología. Estos adoradores de Efigies han sido una constante en la serie y un molesto ruido de fondo, pero nunca hemos tenido que combatirlos. Ahora, estos fanáticos de gatillo fácil dan una nueva dimensión al combate. "Desde el punto de vista del diseñador, los Necromorfos son estupendos adversarios, pero no ofrecen mucha variedad," admite el productor Shereif Fattouh, "así que hemos sumado una capa de estrategia con humanos que atacan a distancia." Desde luego, contrastan con los Necromorfos, más habituados al cuerpo a cuerpo, y propician el uso del nuevo sistema de coberturas.



Con la parte de survival más difícil que nunca, tendrás que asegurarte de que llevas las armas correctas. Visceral ha reformulado completamente el sistema de armas en *Dead Space 3*, dando lugar no solo a uno de los más complejos y flexibles sistemas de creación de armas que se han visto en los videojuegos, sino que ha logrado vincularlo al sistema de juego con una mecánica de obtención de recursos. Clarke y Carver tienen bots que pueden enviar a localizar las docenas de elementos que necesitan para crear armas con multitud de modos de disparo y efectos adicionales.

Jugamos como Carver y llevamos encima una ametralladora con munición perforadora de blindaje, junto a un lanzallamas para distancias cortas. Nuestro compañero porta un cañón de riel con un añadido de proyectiles de ácido. Las armas se crean en estaciones de trabajo distribuidas por el mapeado, dando la posibilidad al jugador de guiarse por planos detallados o de simplemente cacharrear con los componentes, dando pie a armas procedentes de entregas anteriores o completamente nuevas. "Si te gustaba el Cortador de Plasma y tienes los recursos suficientes puedes construirlo," promete Fattouh. "Pero ahora podrás también modificarlo. Puedes coger el Cortador de Plasma y añadirle un lanzallamas o proyectiles de ácido."

Es el tipo de sistema que anima a explorar los niveles, ya que determinados elementos de las armas solo se encuentran en puntos muy concretos, y lleva a *Dead Space 3* a ciertos terrenos relacionados con los juegos de mundo abierto. La inclusión de objetivos enteramente opcionales para jugadores que busquen detalles adicionales sobre la trama o nuevos elementos para mejorar el arsenal encontrarán su expresión última en el cooperativo, que aunque sigue el mismo argumento que el modo campaña, tiene misiones extra.

"Queríamos estar seguros de que los jugadores que optaran por la campaña entendieran la historia completa, obtuvieran las respuestas que buscan y se lo pasaran estupendamente," explica Papoutsis, "pero también queríamos que el cooperativo sumara valores a la experiencia y que tuvieras un juego distinto cuando recorrieras la trama como Carver. La narrativa es la misma, la conclusión es la misma, pero las cosas que suceden son distintas. Distintas visiones, diferentes diálogos, es como una perspectiva alternativa del juego."

Tuvimos una primera visión acerca de cómo *Dead Space 3* va a intentar aterrorizar a los usuarios del cooperativo. La psicosis siempre ha sido un tema clave en *Dead Space*, y en este juego John Carver va volviéndose loco lentamente a causa del influjo de las Efigies. Esto tiene un impacto directo en la mecánica de juego, y mientras se combate a un grupo de Necromorfos en un túnel subterráneo, la realidad

"SE PUEDEN USAR PLANOS O SIMPLEMENTE CACHARREAR PARA CREAR NUEVAS ARMAS"



PASO UNO **CARCASA**

▶ **LOS JUGADORES** tienen que elegir la carcasa, desde un modelo compacto para armas que se manejan con una mano a otras más pesadas para las de dos manos.

PASO DOS **MEJORAS**

▶ **ESTAS HERRAMIENTAS** te permiten modificar el ataque principal de tu arma, de descargas eléctricas a lanzallamas. Estos son algunos de los elementos desvelados hasta ahora:

MOTOR MILITAR: Arma militar usada por la SCAF.

ANTORCHA NEUMÁTICA: Ingenio incendiario a base de gas comprimido.

NÚCLEO DE PLASMA: Herramienta para corta distancia que dispara plasma.

NÚCLEO TESLA: Ingenio que dispara ráfagas eléctricas de alto voltaje.

SPIKE TELEMÉTRICO: Dispara aleaciones de metal a gran temperatura.

CARGAS EXPLOSIVAS: Herramienta de investigación que lanza explosivos.

RAJADOR: Arma de corta distancia con una sierra suspendida incorporada.

CORTADOR HIDRÁULICO: Sierra tipo bayoneta usada para áreas grandes.

ELIGE TU TRABUCO

Visceral ha reformulado por completo el sistema de mejora de armas, permitiendo a los jugadores que construyan las suyas propias según el estilo de juego que tengan, desde el daño a la capacidad, pasando por la propia forma. Hay planos detallados repartidos por los niveles, pero es mucho más satisfactorio crear armas propias. También repartidos por el mundo de Dead Space 3 hay circuitos de mejora, que permiten aumentar el daño que inflingen las armas. Si quieres echarle un vistazo al sistema por ti mismo, hazlo en www.deadspace.com/weaponsbuilder

PASO TRES **ADAPTADORES SUPERIORES**

▶ **HAY MODIFICACIONES** para influir en el modo que se comporta el arma superior. ¿Quieres que ese blaster apunte a múltiples objetivos o que mande oleadas de fuego en vez de una sola onda? Elige, pues, entre un Defraccionador o un Campo de Eyección Dirigido.

ADAPTADOR DE PRECISIÓN: Focaliza efecto o proyectil para mejorar la precisión.
COMPRESOR: Comprime efecto o proyectil en una forma más compacta e intensa.
SUSPENSOR DE CAMPO DIRIGIDO: Permite la suspensión kinética de efecto o proyectil.
DEFRACCIONADOR: Hace que el efecto o el proyectil se expandan al dar en el blanco.
CAMPO DE EYECCIÓN DIRIGIDO: Dispara un efecto o proyectil en impulsos más cortos.
ACELERADOR: Acelera el efecto o proyectil a alta velocidad, aumentando la penetración.



PASO CUATRO **AÑADIDOS SUPERIORES Y LATERALES**

▶ **ESTOS SUPLEMENTOS** añaden efectos de todo tipo a tu arma, lo que la hace más versátil en combate.

CAJA DE MUNICIÓN: Recarga automática tras el último disparo.

MEJORA DE MUNICIÓN: Incrementa la eficiencia de la munición para jugador y compañero.

CAPTADOR DE MUNICIÓN: Recoge munición cercana automáticamente.

MEJORA DE DAÑOS: Incrementa el daño que produce tu compañero con todas sus armas.

ZOOM TOTAL: Mirilla de naturaleza militar que mejora el apuntado con armas de rango largo.

PUERTO: Los botiquines consumidos por uno también sanan al compañero.

SEGURIDAD: El usuario no resulta dañado por sus propias armas.

MIRA TELESCÓPICA: Otra mira de origen militar para largo rango.

BAÑO ÁCIDO: Baña proyectiles en ácido que mantiene el daño.

CARGA ELÉCTRICA: Electrifica proyectiles, que causan daño continuo.

PROYECTILES INCENDIARIOS: Suma daño a los proyectiles.

PASO CINCO **ADAPTADORES INFERIORES**

▶ **TODAS LAS** armas en *Dead Space 3* tienen un fuego secundario que se puede modificar y adaptar de la misma manera que el fuego principal.

■ *Dead Space 3* es la conclusión de un viaje personal para Isaac Clarke, uno que le ha transformado de frío científico en expeditivo guerrero.

"LA SECUENCIA DEL NEXUS INTENTANDO DEVORAR AL HÉROE ES ASQUEROSA, PERO IMPRESIONANTE"

comienza a retorcerse, y el nivel se transforma en una guardería demoniaca, con muros adornados con aterradores soldados de madera gigantes. El rostro de nuestro compañero también muta y todo se convierte en una pesadilla. La acción no se detiene mientras nuestro acompañante, que no ve nada de esto, se ve forzado a defendernos de los Necromorfos, que en la visión se transforman en sombras humanoides. Al acercarnos a la luz el mundo vuelve a la normalidad, pero la experiencia ha sido genuínamente tensa.

"Estamos orgullosos de cómo hemos experimentado con el cooperativo," dice Fattouh. "Es innovador, y no nos hemos limitado al 'sigue a tu compañero'; lo hemos hecho distinto a la campaña. Nuestro cooperativo cuenta una historia." Aunque Carver aparece en la campaña, es en el cooperativo donde descubrimos su destino y el de su familia, ampliando para los jugadores el universo *Dead Space*.



Es innegable que el cooperativo proporciona una narrativa de cierta complejidad a *Dead Space 3*, ¿pero da tanto miedo como la campaña? "Creo que la experiencia que la gente va a obtener del cooperativo depende de con quién jueguen," admite Papoutsi. "Es como ir a una película de terror con un amigo. Si vas con alguien que se mete en la trama, o al contrario te acompaña alguien que no para de hacer chistes, todo ello puede cambiar por completo la experiencia."

Aunque es difícil decir si el juego será capaz de inquietar a largo plazo, lo cierto es que el cooperativo añade una dimensión extra a una de las características básicas de *Dead Space 3*: el combate contra jefes Necromorfos de gran tamaño, como el terrorífico Nexus. Esta cosa ataca a los jugadores lanzándoles oleadas de agresivos Feeders, mientras que con sus tentáculos intenta atraer a Clarke y Carver hacia su babeante hocico. En el cooperativo contra Nexus, un jugador puede encargarse de los Feeders con ayuda de poderes como el Éxtasis y armas que afectan a grandes zonas, mientras otro se encarga de la bestia. "El equipo de diseño se lo ha planteado preguntándose," explica Papoutsis, "'¿Cómo nos aseguramos de que los jugadores empleen todas estas cosas que ponemos a su disposición de manera divertida y que no les frustre, que les haga sentir poderosos mientras se defienden de enemigos, pero aún así se mantenga un nivel de desafío que los mantenga inmersos en el juego?'"

Pero esa no es la única manera que tiene *Dead Space 3* de enriquecer los encuentros con los jefes. "Puede que tengas que crear armas específicas para derrotar a determinados jefes," apunta Fattouh. "Puede que encuentres el plano de un arma o pistas sobre objetos y que apunten a la forma de vencer a un monstruo concreto." No se nos especifica más, pero lo que está claro es que el equipo está orgulloso de las monumentales batallas con los jefes de *Dead Space 3*. "La parte en la que los tentáculos del Nexus te introducen en su boca me parece asquerosa, pero impresionante," ríe Fattouh, anticipando qué tipo de cosas podemos esperar.

Nunca es fácil abrazar a los cambios. Dan miedo, pero solo con ellos crecen los géneros. Aunque aún no estamos seguros de cómo va a unirse la acción y el horror en *Dead Space 3*, el potencial está ahí, y aunque Papoutsis no quiere definir al juego como un survival horror al uso, asegura que su temática se le acerca. "No se trata de ser un shooter, un juego de acción o de terror," dice. "El hecho es que intentas sobrevivir a lo largo del juego, como en toda la serie, y eso lo convierte en un survival horror."

Es difícil discutirlo. Y aunque tememos el resultado final, lo cierto es que *Dead Space 3* quiere ampliar los límites del género de terror. Y es un *Dead Space*: por experiencia, posiblemente la mezcla de estilos sea más que interesante.

DOS MENTES

■ AUNQUE ISAAC ha sido siempre el rostro de la franquicia, para *Dead Space 3* Visceral quería introducir un segundo personaje que encajara con Isaac tanto en la narración como en la mecánica de juego. El hosco militar John Carver se reveló como la elección perfecta.

"Carver es un soldado," explica Fattouh, "por lo que tiene una mentalidad más cuadriculada. Al principio del juego Isaac busca a Ellie, su novia de *Dead Space 2*, algo que a Carver no le preocupa demasiado, y se encarga de mantener a Isaac centrado en la misión. Pero cuando le juego avanza, comienza a experimentar alucinaciones y gana un componente humano. Se convierten en una extraña pero compenetrada pareja cuando empiezan a luchar juntos por sobrevivir, y sus motivaciones cambian y evolucionan según progresa la aventura, lo que acaba dando pie a un interesante arco argumental dentro del juego".



■ El cooperativo trae un elemento dinámico a *Dead Space*, ya que los jugadores tendrán que combatir a los Necromorfos en equipo.

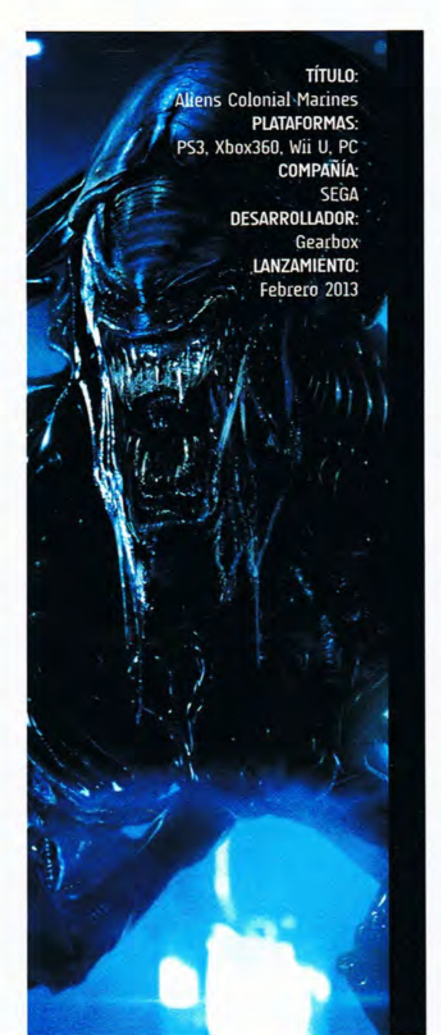


ALIENS™ COLONIAL MARINES

Guerra racial

Del mismo modo que el alien de la primera película necesitaba a los tripulantes de la Nostromo para reproducirse, parece que la saga *Alien* ha encontrado en los videojuegos un nuevo huésped para seguir desarrollándose. Por desgracia, *Aliens vs Predator* no fue un producto a la altura de la saga (o de las dos primeras películas, si somos sinceros). La responsabilidad de crear un juego a la altura recae en Gearbox, que debe dar un rumbo diferente a la franquicia, a ser posible manteniendo la mezcla de tensión, acción y seres del espacio que se abren paso por el pecho de tripulantes de nave descuidados.

Hay algo que respira el juego y que me encanta, y es cierto aire añejo, cierto aire al *Doom*. Es fácil hacer una comparación con *Doom 3*, en concreto. Por mucho que se rechazara el juego de id, yo lo disfruté muchísimo, y que este juego beba casi direcamente de él me encanta. No se trata solo del ambiente en un planeta abandonado a su suerte, lleno de entornos angostos y de monstruos que te asaltan en las esquinas. Es que hay hasta armaduras para reforzar nuestra defensa. Esto es un toque de genialidad que me sorprendió gratamente en la breve demo que pude probar sobre la campaña. El capítulo que jugué se movía por tres ambientes. El primero, el exterior del planeta LV-246, el gran conocido de la saga, donde Ripley y compañía conocieron al primer Alien de la saga y donde la comandante regresó en el segundo film para tratar de rescatar a la población perdida. El segundo momento es la base humana. El juego se ambienta en los acontecimientos inmediatamente posteriores al tercer film, a pesar de que estamos visitando las localizaciones de *Aliens,* la segunda película. Esto se debe a que nuestro personaje ha sido enviado junto con otros a investigar el paradero del batallón de rescate enviado en la SSL Sulaco en busca de supervivientes al planeta, concretamente de la Comandante Ripley. Por ahora, además de la base científica de la segunda película, se ha confirmado que la Sulaco, así como la mismísima nave alien, serán entornos jugables de la campaña. Por último, en tercer lugar, visitamos un nido alien, infestado por la inmundicia propia del ser del espacio así como por huevos, face-huggers y numerosísimos aliens que sobrevivieron a los acontecimientos de la segunda película y que aún habitan en el planetoide. Durante todo el transcurso del capítulo pudimos vivir diferentes momentos, desde la exploración inicial del planeta y la base hasta la tensión de recorrer a oscuras los diferentes rincones para colocar sensores de movimiento pasando por la acción directa y agobiante de combatir a los poderosísimos aliens, que eran capaz de tumbarnos con un par de golpes y que se movían por techo, paredes y suelo a una velocidad formidable. Sin duda, aunque la dificultad estaba fijada a un nivel medio, el juego será exigente. Al fin y al cabo, estas criaturas son los seres más evolucionados y que mejor se adaptan a los terrenos en los que habitan. Existe,



TÍTULO: Aliens Colonial Marines
PLATAFORMAS: PS3, Xbox360, Wii U, PC
COMPAÑÍA: SEGA
DESARROLLADOR: Gearbox
LANZAMIENTO: Febrero 2013

El juego busca crear tensión y lo consigue, sobre todo gracias al detector de movimiento

pues, un intento de hacer que el juego sea entendido como parte de la franquicia. De ahí que la ambientación, los sonidos y los juegos de luces sean tan oscuros y agobiantes. Los pasillos predominan, ya que esto es una base militar cerrada, pero una vez bajamos al nido de los aliens el escenario se abría más, los espacios permitían combatir más abiertamente contra ellos y, viendo que el planeta tendrá gran presencia en el juego, no es difícil imaginar que habrá mapas abiertos.

Algo que nos gustó especialmente es el uso del sensor de movimiento de mano, característico de la saga y que en Wii U estará siempre activo en la pantalla del mando. Es esencial para que los aliens no nos cojan por la espalda, pero tiene un gran inconveniente: no se puede disparar mientras se lleva en la mano, con lo que se sigue jugando con la tensión y el miedo a ser pillado desprevenido. Es clave a la hora de crear tensión, como en la película. No es la única pieza de tecnología carismática rescatada del cine. Pudimos usar una de las armas vistas en *Aliens* y que apunta directamente, con lo que acabar con hordas y hordas de aliens se vuelve un juego de niños. Otra cosa, claro, es que haya que medir muy bien la munición, porque es muy fácil agotarla. Y el juego no es que proporcione demasiada en ningún momento. Por suerte, siempre hay una torre de defensa cerca para ayudarnos a cubrir un pasillo sospechoso.

El resto del evento estaba centrado en los modos multijugador, que son la gran apuesta del juego, casi por encima de su modo historia. Como no podría ser de otro modo, están protagonizados por dos facciones: los marines y los aliens. Probablemente, más de uno eche de menos a los Depredadores en esta lucha a muerte, pero el juego busca ofrecer suficiente variedad de ambientes, modos y clases como para valerse por sí mismo. Tuvimos algunas sensaciones muy buenas con el multijugador. Por un lado, estaba el modo Exterminio, en el que los jugadores debían







capturar unas posiciones fijas en el mapa o evitar que se capturaran, dependiendo de si eran marines o aliens, respectivamente. Por otro, el modo Supervivencia, donde se avanzaba por un escenario cumpliendo objetivos (abrir una puerta, montar una carga, etc) mientras se huye de los aliens a toda prisa, que deben intentar acabar con los marines y evitar que sean rescatados. Manejar a un equipo o al otro modifica sustancialmente la experiencia, y eso es magnífico. El desequilibrio es enorme, entre jugar al típico FPS o meterse en un cuerpo de alien y tener que maniobrar por muchas superficies para atacar sin ser descubierto.

Manejar a los aliens es difícil pero muy satisfactorio

Los aliens cuentan con numerosos poderes que equilibran la balanza un poco, ya que los marines cuentan con ataque a distancia, mientras que ellos atacan casi siempre cuerpo a cuerpo. Manejarlos es realmente difícil, debido a su libertad de movimientos (pueden ir por todas partes gracias a su constitución) y a que los escenarios están llenos de huecos, rocas y alturas imposibles. Jugar en ellos es totalmente diferente a lo que supone jugar con un marine y manejarlos es complicado, pero una vez se domina, es muy satisfactorio. A su vez, pueden realizar un ataque brutal para acabar con los soldados de un golpe, pero exigen tiempo de carga y es fácil ser descubierto y aniquilado. Sin duda, Gearbox ha pensado que lo mejor era crear una experiencia

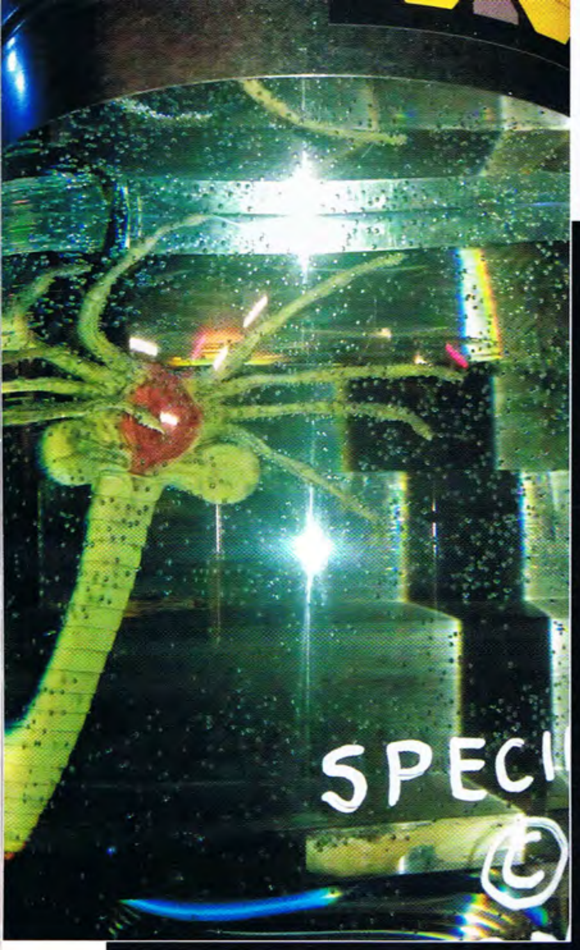




RETORNO A LV-426

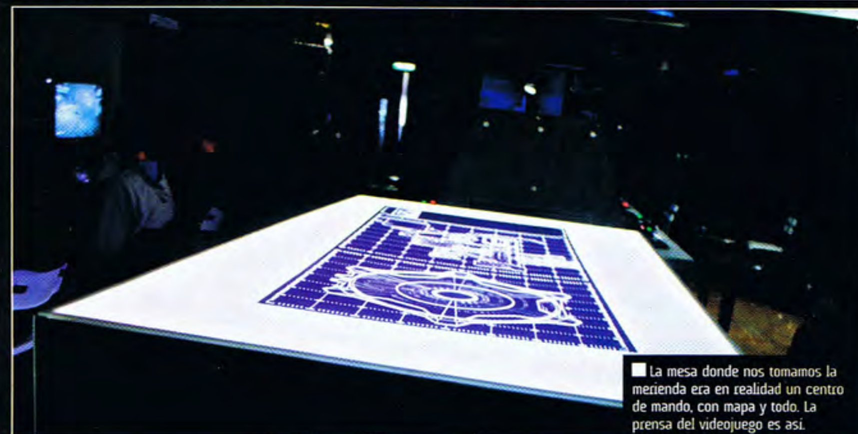
■ **SI ALGO** hacía impactante *Aliens* era el planeta de los xenomorfos y los pasillos angostos de la base militar tomada por las criaturas. Gearbox se ha liado la manta a la cabeza y ha decidido que lo mejor era volver a esa localización para su juego. La historia lo justifica, por suerte. Los parajes del planeta así como las diferentes instalaciones establecidas permitirán alternar la acción pasillera, a lo *Doom 3*, con espacios más abiertos.







La cosa era mimarnos. Jugamos en PCs bastante potentes que estaban integrados en un mueble y daban el pego de centro de comunicaciónes.



La mesa donde nos tomamos la merienda era en realidad un centro de mando, con mapa y todo. La prensa del videojuego es así.

DE VUELTA A LA NOSTROMO

En la visita que hicimos a Londres para probar los niveles On-line del juego, nos dejó flipados el esfuerzo por ambientarlo todo al estilo Alien. No es que seamos impresionables, claro, pero entrar en un recinto inspirado en el ambiente militarizado de las segunda película y con una sala que clava la ambientación de la Nostromo nos dejó petrificados. Todo estaba decorado con crías de alien y equipos analógicos ochenteros de los que aparecían en las películas, así como de militares ataviados con armas y armaduras futuristas, las mismas que aperecen en el juego, de hecho. Es sin duda un síntoma de lo que están apostando por el juego, que debe ser una secuela canónica en la línea de la segunda película, la dirigida por James Cameron. No cabe ninguna duda que la ambientación del juego será una clave para que resulta un producto convincente, fiel a la estética de las películas. Por ahora, no podemos dudar ni por un solo momento que será así. Además, nos han dejado caer que ha habido varias reuniones con Ridley Scott, creador de la franquicia, y que hace poco ha dirigido la precuela de la saga, *Prometheus*. ¿Nos están dejando caer que habrá alguna relación con los Ingenieros? A saber.





Los aliens son terribles, por mucho que estén hechos de plasticucho. En el evento había un par de ellos que debían estar asándose de calor.







SIEMPRE HA HABIDO CLASES...

■ **POR SI** alguien creía que iba a haber solo dos clases en el On-line del juego, marine y xenomorfo, pues no. Resulta que cada una está dividida en tres clases bastante bien diferenciadas en potencia de fuego, agilidad y ayudas a los compañeros, al menos en lo que se refiere a los marine, que juegan más en equipo. Los aliens, por aquello de ser más individualistas y borricos, tienen solo capacidad para matar, ya sea empalando un marine, bañandolo en ácido o dándole un beso con la segunda mandíbula. Por lo poco que pude probar, no sabría decir si están todas bien equilibradas o no, pero molan.

LA EDICIÓN ESPECIAL

■ **LA ÚNICA** pega que me atrevo a poner a esta edición coleccionista es que Ripley no maneja el mecha hidráulico gritando eso de "aléjate de ella, puerca", pero también es verdad que no tiene un papel en el juego, que sepamos. En todo caso, es una oportunidad para conseguir la grúa bípeda del final de *Aliens* junto con el juego en caja metálica y con varios bonus para el juego y el multijugador, entre los cuales, destacan los skins de personajes míticos y el lanzallamas de Ripley. A 99 euros. Ustedes deciden.







desigual que no recuerde en absoluto al resto de FPS del mercado, y lo consigue. Es más, lo hace sin perder un ápice de lo que hace al juego tan particular. En este modo también es esencial usar el detector de movimiento, y en el caso de los marines, cooperar es una obligación. Si el grupo se dispersa, es muy fácil para un alien acabar con un solo ser humano. Pero contra cuatro, lo tiene crudo.

Aunque no pudimos jugar tanto como nos habría gustado, el juego nos dejó bastante buen sabor de boca, pese a que gráficamente no destaca y a que nos resulta difícil creer que genere suficiente variedad en su acción. Si consigue premiar la tensión sobre los disparos, tendremos un producto peculiar, quizá de nicho, pero que llamará la atención. Y si nos metemos en el territorio del On-line, apaga y vámonos: es increíblemente atípico, y no atraerá a los talibanes del *COD*. Sin embargo, si se pilla con un grupo de gente dispuesta a cooperar, cazar marines como una manada de aliens es una sensación única, porque los escenarios están construidos para moverse con libertad, buscando no ser vistos y esperando una oportunidad para saltar de las sombras y clavar la mandíbula doble en algún incauto. *Colonial Marines* lo tiene difícil para ser un exitazo, pero eso no quita para que no pueda ser un juegazo

BRUNO LOUVIERS





La saga más venerable del rolazo de acción japonés cumple años con Xillia. Lo celebramos repasando su historia.

TALES OF XILLIA™

Los cuentos de Namco

Aunque parezca mentira para la generación post *Final Fantasy VII*, en tiempos de los 16-bit conseguir que un rolazo japonés atravesara fronteras era casi imposible. Y eso en Estados Unidos, de Europa ya ni hablamos. Uno de los perjudicados por esta política fue un juego desarrollado en 1994 por Wolf Team, un estudio de la oscurísima Telenet Japan. Los desarrolladores, un tanto moscas con la incapacidad de la compañía madre para ganar visibilidad incluso en su casa, negociaron con ella la posibilidad de que su nuevo desarrollo fuera para alguien mejor. Telenet cedió, aterrada por perder al único estudio que tenían que sabía hacer juegos decentes -un día os hablamos de Lasersoft- y llamaron a la puerta de Namco. El título, tras un tensísimo desarrollo, vio la luz en 1995, se llamaba *Tales Of Phantasia* y vio la luz como un cartuchazo de 48 megabits: el primero en alcanzar esta cifra, el triple de lo que tres años había sido el bombazo de 16 Mb *Street Fighter II*-.

El juego presenta unas señas inéditas en el proceloso mundo del rolazo japonés: tortas como panes con un sistema de batalla con combos y un scroll lateral como si fuera uno de los mamporreros de Capcom en los que se inspiraba y no un JRPG: el Linear Motion Battle System (LMBS), que le pasó la mano por la carita a todos los *Sword Of Mana* que el mundo había visto y sentaría las bases para una saga que, en su país natal, solo está por detrás de *Final Fantasy* y *Dragon Quest*.

Avancemos 15 años. En el Tales Of Festival, un evento anual para los fans de la serie, Namco anuncia *Tales Of Xilia*, como título de aniversario. El juego verá la luz un año más tarde, llevándose un 39 en Famitsu (que puntúa sobre 40), la nota más alta obtenida por un juego de la saga. Meses más tarde se confirma que el título llegará a Occidente, donde los *Tales Of* nos siguen llegando con cuentagotas, rodeados de un cierto silencio mediático por la falta de un referente claro: ese primer *Tales Of Phantasia* no vería la luz en Occidente *Oficialmente* (emuladores aparte) hasta 2003, con una versión de Game Boy Advance, sepultada en ese festival de celebración de la Super Famicom que fue el brutal catálogo de GBA. Para que se hagan una idea, se publicó antes el segundo título (en EE.UU., 1998, PSOne), *Tales Of Destiny*, que el original.

La saga supera la veintena de títulos entre derivados y la línea principal, cuyas señas de identidad desde el primer día (la acción directa y el control de un solo personaje mientras los compañeros caen en manos de la IA) se mantienen intactas, en una huída hacia delante del LMBS, reinventado en cada título hacía un sistema de combate que busca la perfección de los juegos de lucha en el entorno del rol.

Todo ello, a pesar de que *Phantasia* tuvo uno de los nacimientos más complicados de los 16-bit, con tensiones constantes entre el Wolf Team y Namco, que acabaron tarifando fuerte -y llevándose de calle a la tonta Telenet entre unas cosas y otras-. El juego se inspiraba en una novela inédita, *Tale Phantasia*, de uno de los



TÍTULO: Tales Of Xillia
PLATAFORMA: PS3
COMPAÑÍA: Namco Bandai
DESARROLLADOR: Namco Bandai
LANZAMIENTO: 2013



En vertical: la versión PSP, la de Game Boy Advance y la vetusta primera encarnación de Super Famicom. La de GBA es amor.

TALES OF PHANTASIA (1995)

Algo curioso sobre Phantasia eran las voces, con un ingenioso sistema de samples cortos permutados que permitía la presencia de frases digitalizadas irreproducibles en versiones posteriores (y emuladores). En su momento, oír a los personajes sin un CD-ROM de por medio era la bomba. Aunque no les entendiésemos.



Magias elementales: pasarán los años y seguiremos atacando con conceptos de hace milenios. Toma tradición.



Las luchas épicas son una constante en Xillia: una en la que no hay que esperar a que se llene la barra para jugar.





El Destiny de PSX (arriba) tuvo su correspondiente remake en PS2 (encima). El de abajo, Eternia, fue renombrado ToD 2 en EE.UU.



miembros del estudio, Yoshiharu Gotanda. Namco cambió el nombre. También cambió el enfoque, parte del guión, los nombres de casi todos los personajes, el marketing final, los créditos -Ofendiendo al director-pero-no Masaki Norimoto- y tiró a la papelera los diseños de Joe Asanuma para contratar a Kosuke Fujushima, el dibujante del manga *¡Oh, mi diosa!*, que ni idea de cómo andará ahora, pero que en los 90 era sinónimo de petarlo.

Esos tres nombres sonarán un tanto familiares a los más devotos del rol japonés. Poco después de la salida de *Tales Of Phantasia* se piraron del Wolf Team maldiciendo mucho y jurando que su talento merecía otra cosa, que ellos eran ases del género y blablablá. Normalmente esto acaba en un nuevo estudio en el que te estrellas y terminas sacando juegos de surf para móviles, pero en el caso de Tri-Ace (ahora ya sabéis de dónde viene el nombre del estudio, de un bautismo de ego), Gotanda, Asanuma y Norimoto han conseguido llegar hasta nuestros días sacando únicamente rolazos: empezando por *Star Ocean* (*Tales Of Space*, si lo prefieren) y acabando por el tremendo *Resonance Of Fate* bajo el paraguas de otro titán venido a menos de los 90, Sega.

Mientras tanto, Namco no se echó atrás. Hasta cierto punto, sabían la suerte que habían tenido de llevarse un título tan inesperado: el juego originariamente lo tenía que haber distribuido la propia Nintendo, pero estaba muy ocupada intentando vender otra consola de cartuchos en tiempos del CD-ROM porque esos de Sony no iban a ningún sitio con su PlayStation (¿hemos comentado ya lo increíblemente divertidos que fueron los 90 en cuanto a meteduras de pata, orgullos varios y trompazos descomunales?). Namco le echo una mano a Telenet para traer nuevos talentos a la casa y poder sacar más *Tales Of*. Wolf Team se convirtió así en el "estudio Tales" de Namco, primero de espíritu y, una vez que Namco absorbió casi todos los restos de la quebrada Telenet en 2003, también de nombre: Namco Tales Studio. Aunque la saga permanecía en las manos férreas de Eiji Kakuchi, que conservó la dirección de la misma gracias a parte del accionariado de Telenet hasta 2008.

Durante ese tiempo, la saga había evolucionado muy a la japonesa, Ofreciendo una y otra vez un LMBS llevado a más en cada entrega, hasta convertirse en ese juego de lucha con cobertura de rol al que se aspiraba desde el principio (el LMBS venía inspirado por *Street Fighter II*, ni más ni menos). Los juegos ofrecían

TALES OF DESTINY (1997)



El juego evolucionó entre poco y nada en su presentación en PlayStation, pero su remake en PS2 es una preciosidad, más todavía que su secuela, uno de los más feos de la serie. Fue Tales Of Eternia el que innovó un poco en presentación de sprites y sistema de combate, recuperando personajes del original, además.

TALES OF SYMPHONIA (2003-2008)



Otra de las exclusivas frustradas de Nintendo Gamecube. Symphonia nació como un Tales exclusivo de la cajita nintendera y al poco tiempo ya estaba anunciado una revisión para PlayStation 2 con extras y cosas. Pero, como pasó con el de Capcom, la versión de Game Cube es muchísimo mejor, más bonita, etcétera. Recibió una secuela en Wii en la que también se metían elementos de uno de los spin-Offs y un acrónimo enorme para su sistema: FR: EE-LiMBS, señal de que estaban perdiendo el control.



una experiencia cada vez más intensa de combate, contrapicada por argumentos de pasiones, traiciones, villanos con muchísima vida interior y unos cuantos rasgos más del anime y el fantasy de toda la vida que, posiblemente, sean las otras razones de por qué la saga no triunfaba en Occidente. Al tiempo, Namco iba encargando spin-offs a terceros en los que se experimentaban algunas fórmulas y se daban pasitos para el mundo que venía. Uno de esos pasitos fue soltar a uno de los chicos de la franquicia *Tekken* a producir alguno de los spin-Offs: Hideo Baba.

Baba terminaría desplazando a Kikuchi, tomando decisiones tan osadas como sacar un *Tales Of* solo para 360 (*Vesperia*, que terminó siendo tan exclusivo de 360 como *Resident Evil 4*

El responsable de la serie, Baba, prefiere la dirección actual

lo fue de GameCube) y poniendo la serie al día tanto en DS como en sobremesas -con algún tremendo tropezón que otro, como el *Tales Of Graces* de Wii, que salió a la calle con tantos bugs que lo tuvieron que retirar) y que se calló otro anuncio tras la presentación de *Xillia*: Namco Tales Studio dejaba de existir como tal y se integraba en la estructura principal de Namco Bandai Games. Los fans pusieron el grito en el cielo, pensando que lo que Namco quería hacer era cepillarse la serie. Error. Como contaba el propio Baba en una ronda de preguntas en la sede de Namco hace un par de meses, "en realidad nos ha beneficiado estar tan cerca de Namco. No solo en cercanía física, sino por la posibilidad de poder interactuar con el resto de equipos y aprender de ellos y sus géneros".

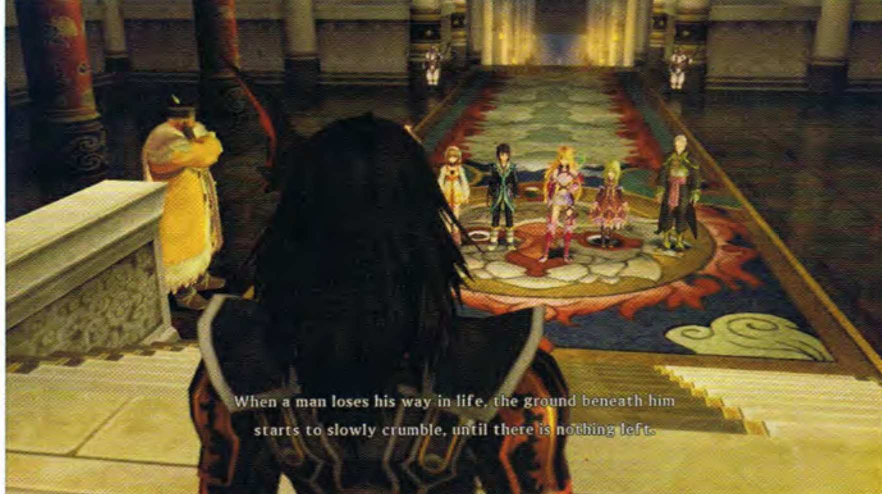
Una solución bastante más elegante que la que hicieron en *Tales Of Legendia*, una de las pocas entradas de la serie que no realizó el Tales Studio: poner al estudio de *Soul Calibur* a ver qué sale. En realidad, el problema de la saga es que su fijación con la historia rimbombante y el sistema de combate habían dejado atrás casi todos

TALES OF THE ABYSS (2005)



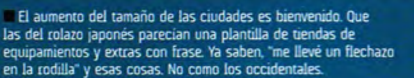


El décimo aniversario de la serie para PlayStation 2 nunca pisó suelo europeo, pero lo han arreglado con un port reciente de 3DS, que incluye las artes exclusivas con las que contaron los yanquis. Contaba con un sistema de habilidades de quita y pon que recuerda directamente al de los trabajos de los Final Fantasy Tactics e innumerables skits (los minijuegos de conversación estilo anime característicos de la serie). No ha envejecido del todo mal, aunque el port es nefasto.








El aumento del tamaño de las ciudades es bienvenido. Que las del rolazo japonés parecían una plantilla de tiendas de equipamientos y extras con frase. Ya saben, "me llevé un flechazo en la rodilla" y esas cosas. No como los occidentales.







Cel-shadin cuqui y exclusividad para una época en la que pensábamos que Xbox 360 haría algo en Japón. Éramos jóvenes.



TALES OF VESPERIA (2007)



Traiciones aparte (los xboxers agitaron mucho el puñito cuando se anunció una versión mejorada para PS3), Vesperia es uno de nuestros Tales Of favoritos. Dio unos cuantos pasos en cuanto a estética y presentación y se soltó la melena tecnológica para Ofrecer un cel-shading precioso. Entre cosas como Eternal Sonata y Vesperia no dábamos crédito a la vida japonesa que estaba teniendo la segunda Xbox. Vida en cuanto a catálogo, porque las ventas...









Milla es la otra protagonista del juego, una rubia con ojos de antecedentes penales, que siempre es un plus.

los avances en el rol japonés. Eso, y ponerse a discutir de tú a tú con *FF* y *DQ* cuando una tiene el nombre y la potencia gráfica y la otra ha tenido a Level-5 en dos entregas consecutivas. Leche, si hasta títulos como *Final Fantasy XII* habían copiado sin miedo parte de la mecánicas de *Tales Of* (el movimiento manual, hasta cierto punto, y el control del resto de personajes por parte de la IA), es que algo estaban haciendo bien.

Volvemos a *Xillia*: entre los muchos cambios del título de aniversario, se encuentra la desaparición de las japonerías más indigestas o ancladas en el pasado: adiós a los personajes cabezones superdeformed, y escenarios escalados; adiós a las ciudades de pantomima y, en definitva, adiós al rollo sprite que la saga consiguió mantener durante tanto tiempo. *Xillia* se fija más en el siglo XXI y sus avances porque por fin han caído en algo que recordamos a menudo: si antes había muñecos cabezones es porque la tecnología no daba para más. No era muy lógico que en la generación HD se mantuvieran los códigos estéticos de los 16-bit para la exploración del mapa.

Así que el juego apunta a la modernidad conservando sus mejores coordenadas, pero celebrando el aniversario de todas las maneras posibles, incluyendo diseños de Fukushita y hasta movimientos extraídos directamente del legado de *Tales Of Phantasia*. Pero no se equivoquen, no es romanticismo, sino la intención de actualizar la saga mientras sea posible sin tener que llamar a los Cazafantasmas del sector, Level-5 (el otro estudio capaz de inyectar aire fresco en el JRPG no creemos que esté muy interesado en trabajar con Namco: es Tri-Ace). A Square Enix le ha ayudado mucho el que sus títulos fueran bien recibidos en Occidente, pero al igual que *Tales Of* se han visto progresivamente lastrados por La Fórmula (en el caso de *Dragon Quest* remontada a tiempos de los 8-bit, así no se puede).

Así que en esta generación, la opción estaba clara: o se convertían en una franquicia nicho para un público muy específico al que forrar a títulos, como ha hecho Nippon Ichi -porque son amor- o le lavaban la cara a todo con un plan de varios años mientras sí, seguimos sacando un título anual, más o menos. Si se fijan, el plan se ha ejecutado con precisión ajedrecística: meter



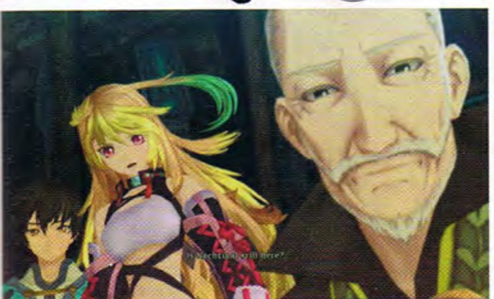
La cámara que sigue a los personajes es otra novedad de Xillia, abriendo las posibilidades del mundo



■ En serio, lo mismo lo de Xillia sí que viene bien, porque esto es un poco pasarse de japonería cuqui y niñas ADLC.

TALES OF GRACES F (2010)

Hablamos de Graces f y no de Graces a secas porque este último se llevó una castaña de las que hacen época por falta de testeo. Y porque esta versión de PS3 es casi un juego nuevo en comparación, que lleva todo hacia adelante, menos historia y una más que problemática estética. Que viendo las capturas ya se hacen una idea de lo muy relacionadas que están. El obstáculo principal de Tales a día de hoy es que cuesta mucho llevarse un juego con esta caja y a la vez tener una hirsuta y viril barba. En Gamasutra se lo dejaban caer a Hideo Baba, que trataba de explicar que si la sensibilidad japonesa, que si la épica o la trama no se discutían con flores al viento y coletas fucsias. Que a la hora de jugar no, las castañas rozan lo sublime, pero en cada cutscene sentimos presión social.



■ La historia de los dos protagonistas se cruzará en una trama de la que no sabemos mucho, pero que promete más de 100 horas de rolazo.



■ Nos cae bien Jude (arriba), que empieza como tirillas entregado al estudio de la medicina hasta que decide tener gestos de Hombre.







■ Motion capture, animación de primer nivel, estética comedida... Esto ya como que entra mejor por los ojos, ¿no?

a un hombre de la casa, tontear con otras plataformas "enemigas" (cosa que Namco también hizo con *Air Combat*) y, finalmente, quitarse de en medio todos los impedimentos para hacerse con el control directo de la franquicia ahora que Namco es Namco Bandai Games: una fusión tan poderosa que ríete de Gogeta. Que *Xillia* se haya pasado -porque es el aniversario y etcétera- a coordenadas más asequibles por un público global tampoco ha sido un hecho accidental o puntual: el siguiente juego de la serie, con un par y con los ojitos bien puestos en su salida en Occidente, es *Tales Of Xillia 2*.

Y nos parece bien: en *Tales Of* hubo desde el principio un elemento que le ayudó a romper con todo y poder mirar al futuro sin miedo: acción en tiempo real muy pulida, que te evita cosas como tener una saga de 30 años y explicarle a tus jugadores que hemos cambiado de siglo y que los turnos del JRPG y las animaciones estáticas lo mismo ya no dan para comer porque, ey, el público ha cambiado. En *Xillia*, las deudas son narrativas y estéticas: bajo ese corsé de rol se esconden unas tortas muy serias. Despojados de (casi todas) las malas herencias de los 16-bit, con mundos y ciudades explorables a escala humana, *Tales Of Xillia* no es exactamente una occidentalización de la serie, sino una pala que desentierra los tesoros que en ella merecían la pena.

Casi 17 años después, el reseteo parece que surte efecto: en Japón ya ha funcionado entre crítica y público y, por una vez, parece que un *Tales* puede apelar al jugador occidental medio sin que se asuste: la historia empieza de cero; el sistema lo puede entender cualquier persona que haya cerrado un puño en algún momento de la vida con intención de estamparlo en alguna cara, y poco a poco sus diseños y tecnología emprenden su propia revolución Meiji. A todos los efectos, los cuentos de Namco empiezan ahora.



Metro 2033 es el epítome del término 'éxito sorpresa'. Lejos de la hipérbole que permea la industria actual, un pequeño estudio de Ucrania programó esta pequeña maravilla en 2010. Y ahora que regresa con un equipo renovado y ambición multiplicada, visitamos 4A Games para descubrir que el mundo post-apocalíptico de Metro: Last Light pinta mejor que nunca.



BAJO TIERRA

TÍTULO: Metro: Last Light **FORMATOS:** PC, PS3, 360 **ESTUDIO:** 4A Games **COMPAÑÍA:** THQ **LANZAMIENTO:** 2013



No hay nadie en casa. Son las diez de la mañana de un frío día de octubre, y games™ lleva deambulando veinte minutos por los alrededores de las oficinas de 4A Games, desarrolladora de *Metro: Last Light*. Aparte del productor ejecutivo Dean Sharpe, que nos ha llevado hasta allí, no hay signos de nadie del equipo de desarrollo. Nos comenta que hasta el grupo de gatos callejeros que normalmente vive junto a la puerta del estudio está extrañamente ausente de la zona.

El tráfico parece ser el culpable (de la ausencia del equipo, al menos; de los gatos no estamos tan seguros), pero al final acaban por llegar de uno en uno, nos abren y comienzan a sentarse en los puestos vacíos repartidos por la planta. Poco después de un pequeño tour por el estudio, en el que vemos que muchas salas poseen un número completamente excesivo de candelabros baratos colgando del techo que recuerdan a la decoración del metro de Kiev, se nos lleva a nuestra presentacion, punteada con imágenes del corto en imagen real *Enter The Metro*.

Para muchos, estos adornos superficiales del estudio (también hay abundantes lienzos de diseño colgando de las paredes) pueden adolecer de ser justo eso: superficiales. Pero vemos cómo decenas de otros coloridos cachivaches, aparentemente igual de inútiles, decoran cada rincón, y representan el motivo del éxito de 4A Games: el diablo está en los detalles.

"Lo que para mí resume perfectamente nuestro éxito," dice el jefe de comunicación del estudio Huw Beynon, comentando la reacción general a *Metro 2033*, "es lo que un fan dijo en un foro, 'Lo que me gusta de *Metro* es que está lleno de detalles inútiles.' Y creo que el siguiente usuario le replicó, 'Los detalles nunca son inútiles.'"

Un alto nivel de detalle es lo que dio fama y consistencia a la visión de la Rusia post-apocalíptica que ofrecía *Metro 2033*. Se veía en las características de los humanos sobreviviendo bajo tierra, cada uno con sus propias historias, dividiéndose en pequeñas sociedades, en un mundo mapeado a partir de localizaciones reales, y con los correspondientes túneles serpenteando bajo él, todo transpirando una perversa sensación de que, de una forma extraña y abstracta, ese espantoso futuro podría ser real.

Cuando el director creativo Andrew Prokhorov entra en la habitación se le ve respirar tranquilidad y confianza mientras el equipo prepara la demo de PC que estamos a punto de jugar. "Después del primer juego tuvimos cierta respuesta de los jugadores, y muchos de ellos se sorprendían a sí mismo pensando que no estaban en un juego, sino experimentando la vida de Artyom," explica con un cerrado acento de la Europa del Este. "Pero eso solo sucedía en determinados momentos. Con *Metro: Last Light* queremos que esa sensación sea continua. Queremos subir el nivel de credibilidad. Hemos invertido mucho tiempo y esfuerzo en los pequeños detalles, aquellos que la gente puede incluso pasar por alto, para que todo sea mucho más creíble."

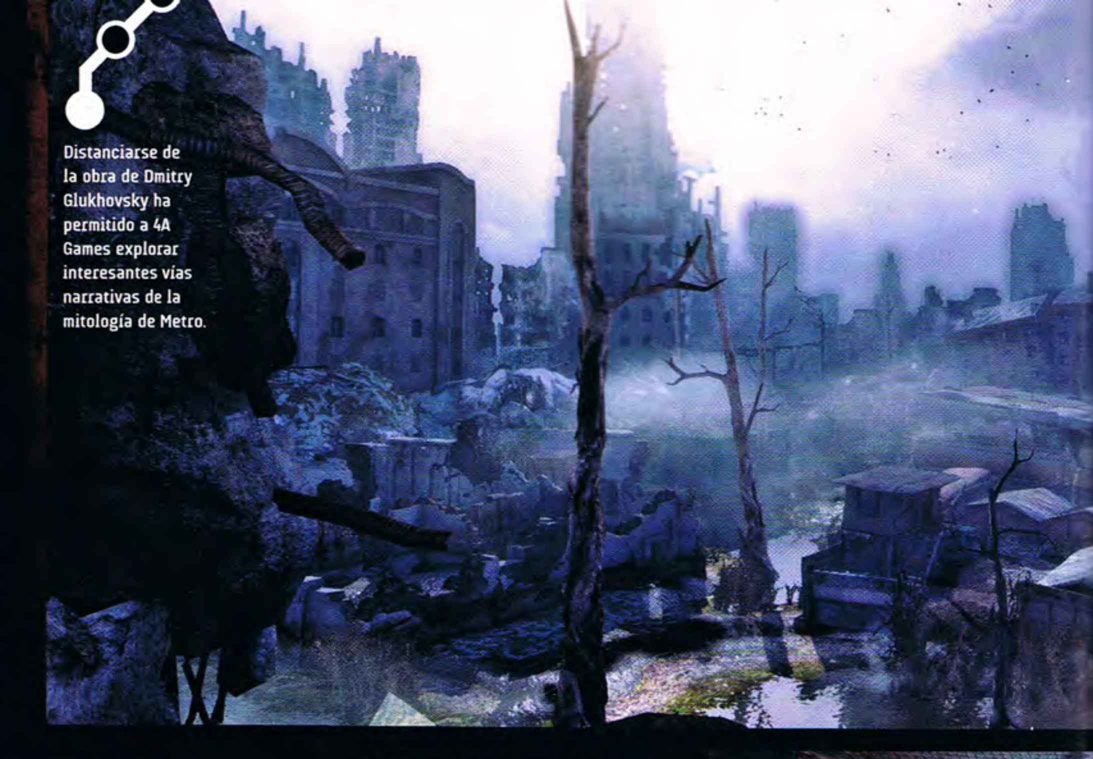
Las mejoras toman muchas formas. Como en el motor, que hace que el comportamiento y los patrones de la IA, sus movimientos y patrones de conducta sean más realistas, mientras el nivel gráfico, a su vez, mejora de forma espléndida. No es sencillo obtener una visión general de cómo encajan todas estas piezas, y de cómo el trabajo y el tiempo de 4A se traducen en la experiencia de juego.

Explorando una de las nuevas estaciones de *Last Light*, ubicada bajo el Bolshoi Theatre de Moscú, vemos por primera vez cómo el jugador va a interactuar con el mundo. Antes de llegar allí hemos sido saludados por un vagabundo ebrio que da tumbos junto a un compañero. Un viejo está anunciando un strip-tease mientras un grupo de críos se divierten haciendo sombras chinescas en un muro. Llegamos al mencionado show de burlesque y vemos a las bailarinas mover las cachas y agitar los cancanes. Pero el productor ejecutivo Dean Sharpe tiene una queja: el retraso del equipo esta mañana no se le puede achacar solo al tráfico. Los artistas se quedaron hasta bien tarde el día anterior para poder tapar las vergüenzas de las bailarinas, que hasta el día anterior llevaban el pecho al descubierto. Al parecer no podíamos ver eso.

"Hemos hablado mucho dentro del equipo acerca de como los estudios occidentales hacen los juegos y de cómo los hacemos nosotros," dice Prokhorov. "Nosotros tenemos prototipos desde muy temprano, que nos dedicamos a retocar y manipular. En cada nivel introducimos nuevas mecánicas. A causa de ese proceso, la versión final del juego podría no estar preparada para salir hasta la noche de antes del lanzamiento."

La disparatada afirmación hace que se oigan algunas risitas en la sala, mientras que Sharpe se restriega las palmas de las manos, exclamando "Esto me va a volver loco..." Pero todo es parte de la actitud relajada de 4A. "Nuestro productor y la gente de THQ se pasan el día en plan, '¡Ay, Dios!'" bromea Prokhorov, haciendo como que le entra el pánico. "Pero nosotros estamos relajados."

El estudio se ha ganado esta confianza en sí mismo. Fundado por Prokhorov junto a otros antiguos empleados de GSC Game World, desarrolladores de *S.T.A.L.K.E.R.*, 4A Games peleó duro por sacar adelante *Metro 2033*, con solo 50 personas en el equipo y graves problemas con el hardware ("Una consola era un gran desafío para nosotros, y decidimos que eso no nos debía dividir en equipos pequeños," dice Prokhorov de la cancelación del port para PS3 de *Metro 2033*). A pesar de las adversidades, *Metro 2033* sigue siendo un FPS único, construido alrededor de un universo vivo y en deuda con su material de partida, la novela de Dmitry Glukhovsky del mismo nombre.



Distanciarse de la obra de Dmitry Glukhovsky ha permitido a 4A Games explorar interesantes vías narrativas de la mitología de Metro.

"EN CADA NIVEL HAY ALGO NUEVO Y ÚNICO, ALGUNA MECÁNICA NOVEDOSA. A CAUSA DE ESE PROCESO, LA VERSIÓN FINAL PODRÍA NO ESTAR LISTA HASTA LA NOCHE ANTES DE LA SALIDA DEL JUEGO"



Nuestra historia arranca un año después de los sucesos acontecidos de *Metro 2033*, con Artyom teniendo que tratar con la angustia moral que le causa el haber erradicado a quienes posiblemente eran la última esperanza de la humanidad, los Oscuros. Desviándose del argumento de la propia secuela oficial de la novela, *Metro 2034*, el guion ha supuesto una nueva colaboración entre el estudio y el autor del libro original.

"Hemos trabajado de forma muy estrecha," afirma Prokhorov. "Al principio nos planteamos basarnos en el siguiente libro de la serie, pero era algo distinto del primero en cuanto a estructura, con cuatro protagonistas. Desde el punto de vista de la mecánica, se habría parecido a *Left 4 Dead*, y no era lo que queríamos. Pensamos que sería más interesante para la gente saber qué pasó después del primer juego. Nos llevó tres o cuatro meses crear una ambientación con Dmitry. Lo trabajamos desde el punto de vista de la mecánica, se lo enviamos y él lo fue modificando."

Aunque Glukhovsky siempre ha estado abierto a las adaptaciones de su propia ficción, habiendo permitido recientemente versiones británicas e italianas de sus libros, estaba convencido de que 4A debía ignorar el final alternativo 'feliz' del primer juego. "Dmitry insistió mucho en que retomáramos el final canónico, que es lo que le pasa a Artyom en el libro," explica Beynon. "Y desde ese punto, ese sentimiento de culpabilidad por lo que ha hecho, es un interesante arranque para el personaje."

Todo ello nos hace preguntarnos si el estudio nunca se planteó continuar con el final alternativo de *Metro 2033*.



Mira de cerca cada arma y verás todas las balas en el cargador.





"El final alternativo desbloqueable en *Metro 2033* es casi una visión alternativa de qué podría haber acabado pasando," dice Beynon. "Pero eso cerraría la historia, y el destino de la humanidad evolucionaría en una dirección completamente distinta. La secuela sería imposible a partir de ese final. Por ello ofrecimos al jugador, a aquel que quizás entiende el mundo del juego algo más profundamente, aquella pequeña visión de qué podría haber pasado si todo hubiera salido bien. *Metro: Last Light* te lanza de nuevo, creo, a una visión mucho más pesimista pero, quizás, también más realista del comportamiento humano."

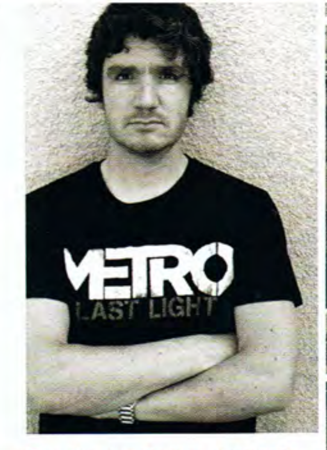
Beynon continúa discutiendo el impacto del juego en los años que siguieron a su lanzamiento, subrayando la reacción de la crítica a las mecánicas de juego que tenían

NADA DE LAST LIGHT EN WII U

4A Games habla de la interrupción del port para Wii U de Last Light.

Durante nuestra conversación con el responsable de tecnología del estudio Oles Shishkovtsov y con Huw Beynon, preguntamos si el previsto port para Wii U estaba aún en desarrollo. "No," confirma Beynon. "Hicimos un plan inicial para Wii U, pero cuando consideramos nuestros recursos y el tamaño del equipo, pensamos que teníamos bastante con desarrollar solo para PlayStation 3. Al principio creímos que podríamos hacerlo, pero pensamos que afectaría a la calidad general del juego para mal, y decidimos que no valía la pena. Es algo a lo que queremos volver en un futuro. Aunque tampoco podemos prometer nada definitivo."

Pero no se vayan todavía, que Shishkovtsov tiene que añadir un par de cosas más sobre el hardware. "Wii U tiene una CPU horriblemente lenta," asegura el ucraniano sin inmutarse. Nos reímos con la afirmación del programador, que es más de lo que podemos decir de los fans de Wii U.



Arriba: Huw Beynon, director de comunicación. Abajo: La oficina de 4A Games. Bonitas arañas.





Arriba: El director creativo Andrew 'Prof' Prokhorov. Abajo: Exteriores del estudio. Muy original, chicos.

DENTRO DE 4A GAMES.



Arriba: Oles Shishkovtsov, uno de los responsables tecnológicos y hombre de pocas palabras. Creemos que la Wii U no le mola demasiado...



Derecha: El estudio está habilitado para el motion capture. Abajo: El metro de Kiev inspiró a 4A.



TRANSBORDOS

INSPIRACIONES DE METRO: LAST LIGHT



Modern Warfare 2
2009 - Infinity Ward

■ Acción. La acción más brutal, explosiva y absurda de la historia tiene lugar en *Call Of Duty: Modern Warfare 2*, que dio un paso de gigante en términos de espectáculo interactivo. *Last Light* será, sin duda, más contenido, pero está claro que el estilo de Infinity Ward recibirá una interesante réplica.

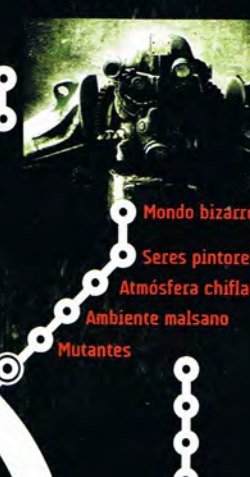
Crysis
2007 - Crytek

■ No ha influido en términos de mecánica, pero sí de motor y tecnología. Crytek desarrolló su propio motor, uno que hacía explotar cabezas de jugadores, y 4A les imitó con resultados también impresionantes (y con un presupuesto más limitado).



Fallout 3
2008 - Bethesda

■ Un páramo post-nuclear no puede ser mucho más cautivador de lo que lo es aquí. El desierto irradiado de Bethesda se convirtió en el modelo a seguir para crear una ambientación salvaje e inquietante, poblada por una fauna de seres humanos deformes y fascinantes.



Mitología churrigueresca
Gráficos locos
Revienta-PCs
Tecnología propietaria
Pistolones
Mondo bizarro
Seres pintorescos
Atmósfera chiflada
Ambiente malsano
Mutantes
Acción
Set Pieces
Emociones fuertes
Masacre
Explosiones



Armamento chiflado
Mundo complejo
Héroe mudo
Ritmo
Storytelling
Europa del Este
Mundo defenestrado
Talento
Tono
Más mutantes
Libertad
Personajes originales
Mundo coherente
Sustos sobrenaturales
IA dinámica



S.T.A.L.K.E.R.
2007 - GSC Game World

■ Muchos de los antiguos empleados de GSC se llevaron a 4A características de *S.T.A.L.K.E.R.* como los sustos locos y la atmósfera sofocante de aquel juego.

Metro 2033
2010 - 4A Games

■ Como es lógico, el primer juego ha sido una influencia primordial en esta secuela. Innovadora, original y valiente, expandir el concepto básico de su precedente ha sido un objetivo primordial de *Last Light*.

Half-Life 2
2004 - Valve

■ 4A Games ha reconocido que el seminal shooter de Valve ha sido una inspiración básica para el juego, desde el diseño del mundo virtual al guión y ritmo. Que no se diga que los modelos no son los más indicados.



un sentido moral. "En otros juegos tienes que interpretar el rol de una buena o una mala persona," dice. "Toman decisiones en base a eso: ¿voy a someterme al modelo virtuoso, o voy a ser una persona malvada y amoral? Eso no refleja cómo es esa persona en realidad, su propia percepción del mundo, la forma en la que visualizan el bien y el mal. Al minuto de hacer esa elección, te has convertido en una abstracción, en un juego. Lo que pienso que es realmente interesante en *Metro* es que las decisiones son reales y ni siquiera te das cuenta de que las estás tomando. El juego te analiza como persona y jugador, basándose en cómo te comportas y qué haces. Puedes hacer elecciones abiertas; pero otras veces tomarás decisiones sin darte cuenta de que lo estás haciendo, o emitirás juicios sin saber que lo haces, que es exactamente lo que hacemos en la vida real."

¿Sugiere esto que va a haber un mayor énfasis en una narrativa más compleja y no lineal? "No lo es en el sentido de que que sigas dos líneas argumentales muy distintas a lo largo del juego. Es el resultado acumulativo de tu experiencia como jugador, cómo

Aunque esta estación tiene un punto hospitalario, otras no van a ser tan acogedoras.

te has aproximado al juego, cómo lo has percibido y las decisiones que has tomado en base a la informacion que se te ha dado y que te han podido llevar, como sucedió en el primer juego, a un final alternativo. Y si haces memoria, sí, esencialmente has llevado a cabo acciones muy similares y completado niveles en el mismo orden, pero en tu interior atesoras una experiencia muy distinta a la de otro jugador que también se ha terminado el juego. A la gente le llevó mucho tiempo entender qué sucedía en *Metro 2033*, y entender también el hecho de que no íbamos a señalizar con una bandera cada vez que tuvieras que tomar una decisión. Es una forma más sofisticada de entender el juego que en otros títulos de narrativa no-lineal, donde las decisiones que tiene que tomar el jugador en el transcurso de la trama se entienden como una mecánica del juego."

Esos momentos tomarán distintas formas, pero aún no está del todo claro cómo esos impulsos intuitivos del jugador y la forma en la que se aproxime a las misiones van a afectar al transcurrir de la historia. Lo que está muy claro es que 4A Games está estirando los límites de su mundo, invitando a la exploración y la expresión del jugador a través de cada faceta del diseño del juego.

Aunque Artyom era un inocente y joven soldado a la fuerza, envuelto en una situación límite en *Metro 2033*, su voluntad de sobrevivir compensaba su falta de entrenamiento militar. En *Last Light* vuelve como veterano, fortalecido por un catálogo más robusto de habilidades. El estudio nos conduce por un capítulo del juego para enfatizar el abanico de posibilidades que se abrirán ante el jugador. Vemos a Artyom desplazándose en silencio entre las sombras, desenroscando bombillas suavemente para que todo siga en penumbra, con su nuevo Nixie indicando cuándo puede ser detectado. El escenario se divide en varias rutas (se trata de una zona industrial con varias rutas ascedentes y descendentes, ninguna de ellas con un camino claro), lo que permite a Artyom abrirse apaso a su gusto hacia la salida sin llamar la atención de las tropas del Reich. Inevitablemente, después de trastear con las cajas de fusibles algunos enemigos se dan cuenta de que algo pasa. Los jugadores pueden reducirlos a traición con maniobras mortales (o no). La atención al detalle es asombrosa, como demuestran las reacciones de los PNJ y sus conversaciones, que dan color al mundo virtual.

"HAY UN NIVEL AVANZADO EN EL JUEGO, QUE ESTABA JUGANDO A LAS TANTAS DE LA NOCHE EN LA OFICINA, Y QUE ME PUSO EL VELLO LITERALMENTE DE PUNTA"


La base militar D6 descubierta en Metro 2033 es el premio por el que combatirán las tres facciones del juego.



"Hemos hecho un trabajo muy cuidadoso con la luz, así que puedes disparar a las bombillas o desenroscarlas," dice Prokhorov, describiendo lo que vemos en la pantalla. "Si disparas a demasiadas bombillas o focos, la conversación de los PNJ

será en plan, '¡Eh! ¿Qué cojones...?' Si sigues rompiéndolas, darán la alarma. Si abres una puerta y un guarda se da cuenta, dirá, 'Hmmm, ¿quién ha abierto la puerta?'" Prokhorov nos muestra distintas reacciones de los PNJ, detallando cómo el diálogo puede dar pistas sobre nuevas vías de acción que podrían permanecer ocultas. "Son reacciones muy humanas," añade. "Nuestro principal objetivo a mejorar era la IA, Nos ha llevado mucho trabajo crear un comportamiento creíble para los enemigos. En la anterior entrega había tres estados para los PNJ, ahora hay como diez."

Cuando vimos el nivel por segunda vez, las cosas fueron bien distintas. Artyom avanza a las bravas por la planta industrial, vaciando cargadores en los desprevenidos enemigos, haciendo que su sangre salpique sobre su máscara cuando está cerca de los impactos de bala. Unas cuantas muertes a traición con un cuchillo culminan con Artyom abandonando el escenario y dejando a sus espaldas una montaña de cadáveres.

Metro 2033 no se quedaba corto en lo que respecta a sus posibilidades, pero el modo que tenía de comunicarlo al jugador a menudo era confuso y torpe. Con la escalada en las mecánicas de juego de la secuela, el problema de la accesibilidad para el jugador se vuelve capital, y el equipo se muestra más que dispuesto a aprender de errores pasados.

"Mucha de la gente que tuvo la sensación de que el juego era muy difícil," dice Beynon, "en realidad no habían encontrado difíciles las mecánicas; simplemente, no las habían entendido. En la secuela hemos intentado explicarlas mejor, las hemos introducido en el juego de forma algo más elegante para que no se conviertan en un obstáculo a la hora de jugar. Queremos que el juego recompense a los jugadores mientras buscamos una experiencia algo más cerebral; pero sabemos que hay una diferencia entre ser cerebral y ser obtuso. Así que el equilibrio que estamos buscando es el que nos permita incrementar la accesibilidad sin sacrificar el compromiso con el jugador o la complejidad.

"Hemos introducido muchas nuevas mecánicas que el jugador debe controlar en términos de jugabilidad, profundidad y variedad de opciones y controles que se ponen a su disposición. Así que podría decirse que, en muchos aspectos, estamos haciendo el juego más complejo."

De nuevo la conversación con los responsables del juego se desvía hacia los detalles más nimios. Por ejemplo, la manera en la que todas las armas de los enemigos muestran cada bala que se dispara al jugador. Cómo



Lo poco que hemos visto del juego tiene lugar al principio, justo después de la demo del E3.



La infiltración es vital en la mecánica de Last Light. Para ello se han cuidado los efectos de luz: permanecer en la penumbra es fundamental.



Preguntamos si era posible interrumpir el show de burlesque irrumpiendo en el escenario. Nos dijeron que no, pero les gustó la idea.



"AL PRINCIPIO QUERÍAMOS CONTINUAR LA HISTORIA CON EL SIGUIENTE LIBRO DE LA SERIE, PERO ERA ALGO DISTINTO QUE EL PRIMERO, TENÍA CUATRO PERSONAJES PRINCIPALES. HABRÍA SIDO MUY SIMILAR A LEFT 4 DEAD, Y ESE NO ES EL CAMPO EN EL QUE NOS MOVEMOS DE FORMA HABITUAL"

cada arma está construida de partes funcionales. Y luego se nos lleva a dar un paseo por el modesto estudio de motion capture de 4A.

Es sorprendente que a partir de una base tan modesta se haya producido un juego con logros tan remarcables, y que además corra en un motor propietario. Si el equipo está experimentando algo de presión, no se nota. Incluso una pequeña conversación con Shishkovtsov sobre problemas técnicos es ligera y sin dramatismo. "No hay nada difícil, todo es cuestión de trabajarlo," afirma.



Cuando tenemos la oportunidad de comprobar qué hay fuera del sistema de Metro de *Last Light*, no nos sorprende demasiado su complejidad. Es un ambiente salvaje y dinámico, rodeado de desoladores y enormes bloques de cemento, con mutantes rondando por la superficie y alimentándose de los restos tóxicos de la humanidad. Artyom debe ir encontrando filtros de aire para sobrevivir, pero 4A ha dejado atrás la linealidad del primer juego, abriendo un mundo desértico y explorable. Nuevos tipos de mutante molestan a nuestro héroe (como un enorme insectoide similar a una mantis) y florecen los instintos de supervivencia cuando el ciclo de día y noche hace que todo acabe sumiéndose en la oscuridad.

"Buena parte del juego se orienta a que el jugador se sienta vulnerable," dice Beynon. "Tienes recursos limitados, hay que gestionar el inventario, y preocuparte de que vas teniendo los objetos que te hacen falta en cada momento, pero al final todo se reduce a la presión que recibe el espectador; hacer que tenga miedo de lo inesperado y lo desconocido; que se pregunte por sus recursos y habilidades... son las bases que fundamentan el survival horror."

Ah, el horror. Un aspecto de *Metro* que ha estado notoriamente ausente de nuestra sesión con el juego han sido los sustos, y estamos algo preocupados de que no haya tantos en esta entrega debido a la extinción de los Oscuros, los inductores de pesadillas de *Metro 2033*. "Hay un nivel más tarde en el juego, que jugué un día en la oficina a las tantas de la noche y que me puso los pelos literalmente de punta," asegura Beynon sin entrar en detalles. Pero nos explica que los temas terroríficos volverán de una forma alternativa. "Hay pistas sobre ello en la demo del E3, en la parte del flashback... es una escena muy intensa. Ves a fantasmas del pasado que entran en el Metro, y el miedo se manifiesta de muchas formas. Tenemos sustos que harán saltar al jugador en la silla, pero los momentos más terroríficos son lentos e inquietantes y se basan en un ritmo tranquilo que ayuda a construir una atmósfera propia de un juego de terror."

Hay luz al final del túnel. La fecha prevista para el lanzamiento, marzo de 2013, no parece incomodar demasiado al equipo. Incluso cuando salimos de las oficinas, nos encontramos con miembros del equipo que están llegando, horas después de la apertura. Mientras 4A continúa puliendo y fortaleciendo el juego, tenemos la impresión de que todo lo que hemos visto hoy cambiará de algún modo. Así funciona el estudio, sin miedo a evolucionar, una actitud que les lleva a pulir detalles menores sin parar hasta que la visión que tienen del juego esté completa. Al final, no serán los detalles los que hagan de *Metro: Last Light* un éxito, sino lo que el estudio está produciendo: un producto único que confía en sus valores. Esta gente se ha ganado el llegar tarde a la oficina de vez en cuando.

MULTIJUGADOR CANCELADO

Huw Beynon nos habla de por qué Metro: Last Light ha abandonado su planeado modo multijugador.

■ "VAMOS AL GRANO con esta mandanga," nos corta Beynon cuando ponemos sobre la mesa el tema del multi de *Last Light*. "Quizás imprudentemente, anunciamos que habría un componente multijugador. Teníamos un pequeño equipo dentro del estudio haciendo un prototipo del multi. Nunca lo enseñamos, y según se iba acercando el final del desarrollo, veíamos en qué dirección iba, y sentimos que no le iba a hacer justicia a la ambición y los medios que habíamos invertido en la campaña... desde luego no a tiempo para la salida del juego. Creo que este cambio beneficiará al juego: al poner a un lado el multjugador, el estudio entero está trabajando a tiempo completo en el modo campaña, y eso sin duda va a redundar para bien en el resultado final."



SOE LIVE 2012

EN EL REINO DEL MULTIJUGADOR MASIVO



LAS VEGAS RECIBE OTRO AÑO A USUARIOS Y PROGRAMADORES DE LA FACCIÓN ONLINE DE SONY

Tiene todo el sentido del mundo que Sony presente cada año sus novedades en materia On-line en una ciudad como Las Vegas. El exceso, el acartonamiento y la chifladura conceptual de la ciudad del pecado parece encajar perfectamente con un género que, del mismo modo que la ciudad de Nevada parece surgir de entre las dunas del desierto, subsiste facturando millones de dólares al margen de los movimientos más publicitados de la industria, los que abarcan desde la tontería casual al Triple A de cinemáticas curradísimas. Los juegos masivos On-line son, en cierto sentido, puro videojuego: mecánicos y sin valor creativo para unos, matemáticamente perfectos para otros. Lo indiscutible es que el género está cómodos en un ghetto de códigos propios, aprendidos y depurados a lo largo de más de una década, y que se afrontan y discuten en eventos como este SOE Online 2012.

Por ejemplo, y como inevitable tema candente de estos días: el free-to-play como modelo de negocio para los masivos On-line. ¿Buena idea? ¿Bajada de pantalones? ¿Evolución lógica? Lo cierto es que entre la panoplia de títulos que Sony Online presentó a prensa y, sobre todo, a multitud de entregadísimos fanáticos del género (o, más específicamente, de juegos muy concretos) había todo tipo de aproximaciones a este nuevo formato. *PlanetSide 2* nace muy decidido a hacer fortuna dentro de ese campo, y a no cobrar ni lo más mínimo por mejoras en la mecánica de juego. *DC Universe Online*, por otra parte, comenzó como un juego de pago y no tuvo más remedio que pasar al formato gratuito en menos de un año por la escasez de jugadores. Nos extraña que Sony Online no hiciera ningún comentario al respecto, aunque más nos extraña que prácticamente haya dado por perdida la franquicia, con el DLC *Home Turf* como única e insípida novedad (es un añadido que permite construir, habitar y decorar guaridas que sirvan de almacen, centro de operaciones y, por supuesto, escenario para combates). Finalmente, los dos dinosaurios de Sony Online, *Everquest* y *Everquest II* (¿soy el único que se quedó petrificado al saber que aún salían expansiones para el primer juego de la serie?) han acabado adheriéndose al formato, pero más por coyuntura y decisión empresarial de Sony que por una verdadera necesidad, como la que atenazó a *DC Universe Online*.



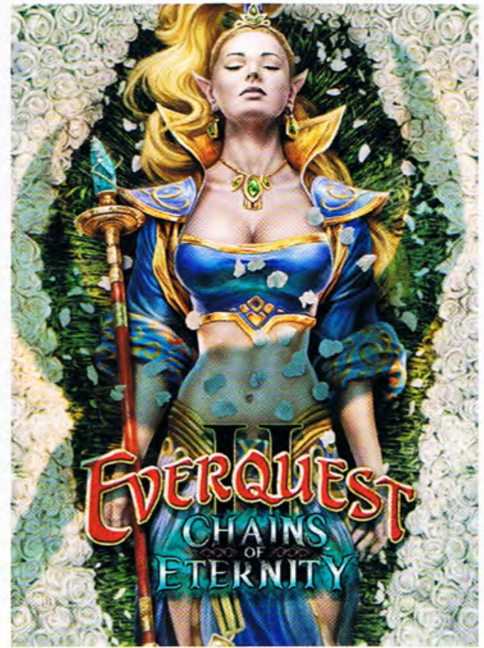
Elfas muertas por el suelo. No es un cierre de GamesTM, es lo nuevo de Everquest II.



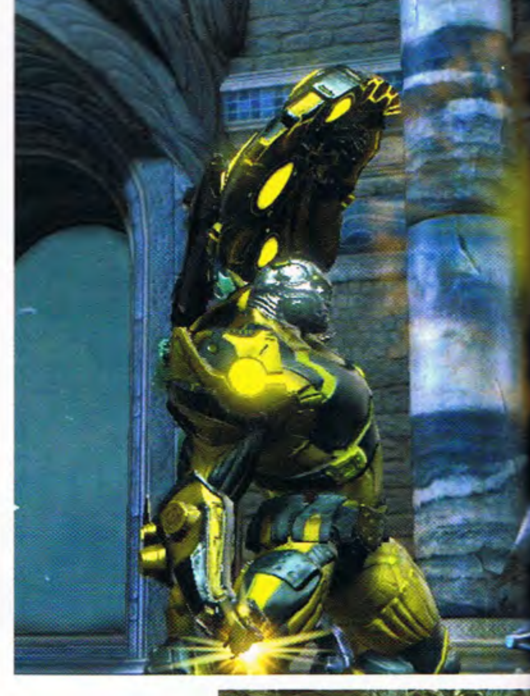


Nuestro cosplay favorito: una rendición de uno de los personajes más ignotos del Universo DC, Ambush Bug.





■ La nueva expansión de Everquest II, novena ya dentro de la franquicia, acaba de salir a la venta después de algo menos de un mes en beta. Los niveles disponibles para los jugadores ascienden a 95.



PLANETSIDE 2 Y DC UNIVERSE ONLINE SUPONEN UN CAMBIO ESTÉTICO CON RESPECTO AL RPG CLÁSICO

Los tres días de la SOE 2012 transcurrieron, en realidad, sin emociones destacables para los extraños al evento. Se anunciaron, por supuesto, expansiones para los juegos principales de la casa: *Rain of Fear* en *Everquest* y *Chains of Eternity* en *Everquest II*. Los ya veteranos juegos (13 años el primero, 8 el segundo) evolucionan muy poco con estos añadidos, pero estos son más que suficientes (los niveles de experiencia suben al 100 y el 95 respectivamente, se activa el *aggrometer* y un *slayer system* en el primero, así como habilidades de prestigio para distintas clases en el segundo, entre otras cosas) para insuflar algo de oxígeno a una franquicia que subsiste permaneciendo cerrilmente fiel a sus orígenes. Y así es como debe ser: *Everquest III* sigue siendo un rumor del que solo se garantizó que, cuando salga a la venta, será la experiencia masiva multijugador más compleja y rica jamás programada. Claro, ellos qué van a decir.

Lo cierto es que, aún con todos los respetos que una saga histórica despierta en el fan y el observador ocasional, y de que la convención estuviera dedicada en un noventa por ciento a ella (desde los puestos de bisutería a la venta de originales de las portadas y del juego, pasando por el sempiterno cosplay de la variante dragones y mazmorras), SOE no parece muy dispuesta a dormirse en los cómodos laureles proporcionados por una saga de fantasía heroica con un prestigio a prueba de bombas, y por eso sus dos propuestas más interesantes son un spin-off de una saga yerma desde principios de los dosmiles (a efectos prácticos, una nueva serie), y una secuela renovadísima y que se aleja de los códigos del RPG de fantasía para entrar en los áridos dominios del FPS estratégico.

En el primer caso hablamos de *Wizardry Online*, un juego que, influído por la moda de los infiernos digitales tipo *Demon's Souls*, anuncia muerte permanente para los desprevenidos amantes del anime que esperen un paseo por descampados poligonales. La cuenta del jugador será borrada si fallece, algo que contrasta con la idea de los MMORPG que ofrecen un mundo de fantasía relajado y sin demasiadas complicaciones: se hace a través de un sistema denominado *lineage*: el personaje desaparece pero puede seguirle otro personaje de esa clase, sin perder tramas argumentales superadas o mazmorras exploradas. El trailer que se nos presentó del juego transcurría a ritmo de death metal, y en consonancia con ello, el juego promete emociones fuertes: variedad de mazmorras, algunas de ellas subterráneas, abundancia de elementos terroríficos y violencia explícita (a pesar de la estética anime, la gente de GamePot insiste en el talante adulto del juego). Y PvP (jugador contra jugador) siempre activado, para que nadie se relaje demasiado. No en vano el acento del juego, según sus creadores, está en el *looteo* y el saqueo de mazmorras.

También es altamente significativo de los momentos que atraviesa la industria el hecho de que el juego más comentado y al que se prestó más atención mediática de toda la convención sea *PlanetSide 2*, un FPS táctico (con elementos de rol y tics propios de los MMORPG, por supuesto, pero que esencialmente hace borrón y cuenta nueva en el género para plantear una agresiva reformulación del sistema *free-to-play*). Hablamos con Matt Higby, director creativo del juego, y afirmó estar orgulloso del estrechísimo contacto que se estaba manteniendo con los jugadores y testeadores del título. De ese modo decidieron que los mapas no iban a ser tan grandes como planeaban en principio (teniendo en cuenta el impresionante tamaño que lucen actualmente, nos hubiera gustado ver esa locura) o que había que «intentar siempre sobrepasar las espectativas de los jugadores proporcionándoles una escala mucho mayor de la que pueden imaginar».

Lo que, desde luego, refuerza lo dicho: si esta es la actitud para el futuro de SOE, tiene todo el sentido que sigan celebrando sus convenciones en Las Vegas. Dónde mejor.

JOHN TONES



■ Wizardry Online, un mundo horrible y lleno de... ¡eh, cómo se ha colado aquí esa hada meliflua de la derecha!





Apenas habrá cambios en DC Universe Online, salvo la posibilidad de crear guaridas para los héroes.







Planetside se presenta como un juego de acción galáctica más, pero que nadie se confunda: su profundidad parece andar pareja a su descomunal escala.



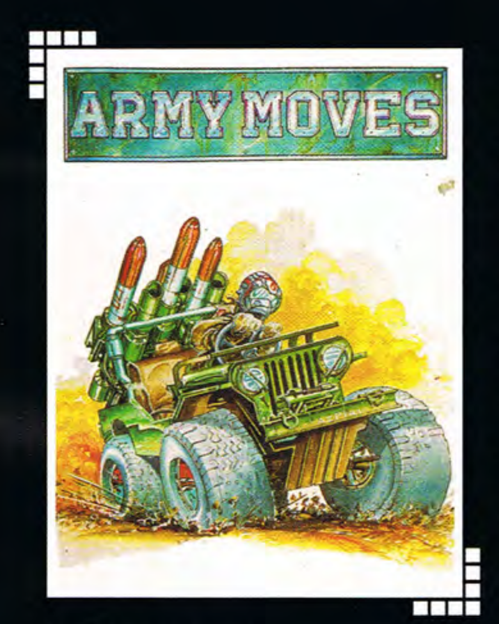


SOMBRAS DEL PASADO

Reconocemos nuestra ignorancia: no teníamos ni idea de que se seguían produciendo expansiones para el primer Everquest. Con un acabado gráfico deliciosamente caduco y un plantel de programadores que daba gloria verlos y celebrando los trece años de funcionamiento ininterrumpido del mítico MMORPG, se presentó la expansión Rain of Fear, gracias a la que se podrán alcanzar niveles de experiencia que lleguen a la mágica cifra de 100.

8bits CONFIDENCIAL

Desvelamos los secretos mejor guardados de la época dorada del software español



ARMY MOVES
Año: 1986
Plataformas: ZX Spectrum, Amstrad CPC, Commodore 64, MSX, Atari ST, Amiga, PC
Precio: 875 pesetas
Programación: Víctor Ruiz
Gráficos: Víctor Ruiz y Santiago Morga
Música: Manuel Cubedo
Ilustración Portada: Alfonso Azpiri
Compañía: Dinamic Software



"La historia de *Army Moves* es flipante", recuerda Víctor Ruiz, creador del juego, con una sonrisa luminosa nacida desde sus recuerdos felices: "en esa época estábamos en la Torre de Madrid. Allí no había mucha gente; estábamos mi hermano Nacho y yo en la planta 29, en una oficina relativamente pequeña. Ahí estaba el almacén, toda la parte de ventas, de los pedidos, y había un movimiento bastante importante; era imposible trabajar allí programando. Con el ruido, las llamadas, los teléfonos... En esa época en la que se utilizaba tanto el teléfono, las oficinas eran muy ruidosas".

Corría el año 1986. Después de haber lanzado *Camelot Warriors* algunos meses antes y *Abu Simbel Profanation* en 1985, Víctor Ruiz y sus hermanos Nacho y Pablo se afanaban en preparar los futuros exitazos de la compañía desarrolladora que habían fundado, Dinamic Software. Cuenta Víctor que "yo estaba haciendo el *Army* y Nacho estaba haciendo *Game Over*... Entonces, decidimos que lo mejor sería trabajar por las noches. Cambiar el horario, vivir de noche y dormir de día para poder estar tranquilos. Era una época súper-flipante: estábamos ahí por las noches, con la radio puesta. Escuchábamos una emisora que repetía bastante las canciones: todas las noches oíamos las mismas. Y ahí estábamos, los dos, programando. A cierta hora, sobre las tres de la mañana y antes de que cerraran el VIPS de la Plaza de los Cubos que estaba al lado, nos bajábamos —éramos colegas del portero de noche de la Torre de Madrid, que nos abría y cerraba la puerta— y nos íbamos a cenar todos los días en el VIPS. Y después, nos volvíamos a currar. La cena era para nosotros como la hora de la comida; luego nos volvíamos a currar. Y a las seis de la mañana, antes de que hubiera atasco, nos volvíamos para casa antes de que amaneciera. La sensación de amanecer es muy desagradable; te vuelves nocturno, es una vida totalmente diferente".

Mano a mano, codo con codo, los noctámbulos programadores españoles terminaron *Army Moves*. Prosigue contando Víctor: "el desarrollo fue brutal, lo hacíamos todo entre los dos. Me ayudó con los gráficos Santi [Morga], que sí trabajaba por la mañana. Cosas las hacía él, cosas las hacía yo, las retocaba... Trabajábamos con Amstrad, el cual conectábamos al Spectrum por interface serie RS232; ese venía con el Interface 1 que se conectaba al Spectrum, que es el que yo conservo (ver fotos a la derecha). Al Amstrad había que ponerle un interface RS232, luego iba un cable plano de estos así ancho para comunicarse, ¡ahora todo va por red! Programábamos en el Amstrad, donde teníamos el código. Y entonces, le dabas a compilar y lo mandaba todo al Spectrum, y lo ejecutabas... Y en el spectrum teníamos el SDK. Trabajábamos bajo un sistema de desarrollo bastante evolucionado: el R1 famoso, que era como una especie de kernel de rom que permitía acceder a todos los ordenadores y a todos los dispositivos de manera uniforme. No tenías que hacer una lectura de teclado, joystick y todas esas cosas de los distintos interfaces: te ayudaba un montón a programar porque hacías el mismo código, y prácticamente valía para todas las versiones".

LA INGLESA CUANDO BESA, ES QUE BESA DE VERDAD

Ocean Software fue un compañía editora y desarrolladora afincada en Manchester, que fundaron Jon Woods y David Ward en 1984. Pusieron en el mercado indiscutibles prodigios lúdicos como *Cobra*, *Batman: The Caped Crusader*, *The Great Scape* o *Head Over Heels*. Eran el referente, el modelo a seguir, la colaboración inalcanzable para el humilde programador español... Hasta que los hermanos Ruiz les dieron a conocer *Army Moves*: relata Víctor Ruiz que "vendimos el juego a Ocean, la empresa número uno. Se lo mandamos y les gustó. De hecho, les gustó tanto que Colin Stokes, el director



■ Una mente maravillosa: Víctor Ruiz, creador de *Army Moves, Abu Simbel Profanation, Camelot Warriors...*



■ Deus ex Spectrum: el "gomas" de Víctor. De esta máquina brotaron algunas de las mejores joyas del soft dorado español.



■ Santiago Morga, grafista de Dinamic Software en una instantánea de la época en que se publicó *Army Moves.*

"Derdhal, el nombre del protagonista de *Army*, es de Jesús Alonso, antiguo director comercial de Dinamic, que siempre le ha atraído la poesía. Derdhal con 'h', como el flan Dhul. Para que 'suene' más"

de ventas, vino a España para convencernos. Y entonces... Yo no sé si nos pagó el viaje, o lo pagó mi hermano Pablo o qué, pero Pablo fue a Ocean, le llevaron a la parte de desarrollo que estaba como en un sótano y se entraba con un código; Pablo iba ya medio flipado. Estaba en Ocean, iba a entrar en las catacumbas, en la zona de desarrollo... Y encima le dicen: mira lo que te queremos enseñar. ¡Había un programador que había hecho la versión de Commodore 64 del *Army*! ¡Y nosotros no teníamos ni un Commodore! (risas)".

"Así que firmamos", rememora con orgullo Víctor Ruiz. "De hecho, nos preguntaron que con qué marca queríamos salir, si con Ocean o con Imagine; y nosotros teníamos un recuerdo de Imagine tan alucinante, que... Imagine fue lo que nos llegó, lo que nos metió. Creo que habría sido mejor, económicamente, sacarlo con Ocean, que tenía juegos de más prestigio. Pero por ese halo que teníamos de aquella época, preferimos Imagine. ¡Te hacían esos anuncios! Ese marketing que hacían en Imagine de esos juegos que alguno no llegó a salir, o lo jugamos y luego era una patraña... Y además les ponían esos nombres: *Bandersnatch. Psyclapse.* Aquellas fotos de los programadores con ese brillo en la cara. Era una cosa flipante y nos enganchó. Realmente eso es lo que nos hizo querer empezar, tener una editorial de videojuegos y desarrollar videojuegos".



■ Esto es la guerra... de versiones: la programada para Amstrad CPC destaca por su mayor poderío gráfico con respecto a las demás, aunque para gustos, los píxeles de colores.



■ Busque, compare y si encuentra una versión de *Army Moves* que parece la de Spectrum pero en la que controlamos un jeep verde en lugar de blanco, esa es la que fue desarrollada para MSX.









8bits CONFIDENCIAL

Ignacio Abril nos cuenta cómo terminó enrolado en la saga *Moves* con el rango de programador: "acababa de terminar y publicar *Nonamed*, un juego que hice en mi casa en mis tiempos libres después del cole, con un Spectrum 48K, un televisor de 15´´ y un casete con cinta (de esos que tienes que estar rebobinando y echando para adelante hasta encontrar lo que querías leer); aunque para la versión de Amstrad CPC ya tuve todo un flamante Amstrad CPC 6128 con su unidad de disco (bendito acceso aleatorio) y monitor propio".



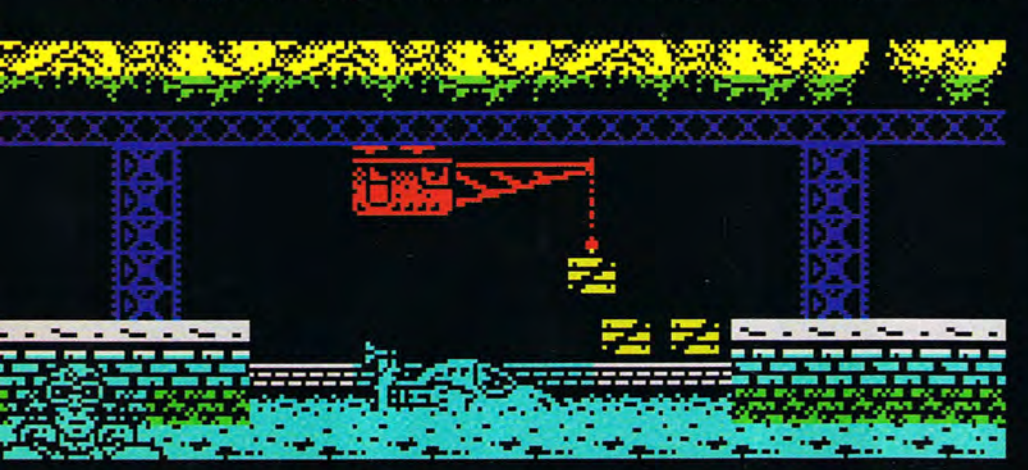
"*Navy Moves* fue el primer producto en el que formé un equipo"

"Un día de 1986, Victor Ruiz se me acercó en aquella planta 32 de la Torre de Madrid, en la Plaza de España, y me propuso hacer el *Navy Moves*, continuación del aclamado *Army Moves*. Por supuesto, le dije que sí al instante y nos pusimos manos a la obra. Yo era el programador, él era el diseñador y Jorge Azpiri (sobrino de Alfonso Azpiri) y Javier Cubedo los grafistas. Para la programación, el equipo que usé fue un PC, concretamente un Amstrad PC1640 ¡con un disco duro de 20 MB!, en el que se enchufaba una tarjeta que se conectaba por cable a otro aparato enchufado al Amstrad CPC o al Spectrum. Era el P.D.S (Programmers Development System), un compilador cruzado que funcionaba en PC y permitía depurar en tiempo real el juego corriendo en el ordenador destino, pudiendo, desde el PC, poner puntos de ruptura, ver contenidos de memoria, registros... Vamos, ¡una auténtica gozada desde el punto de vista del programador de la época!"

Recuerda Ignacio Abril con memoria precisa de veterano de guerra: "empezamos haciendo las versiones de Amstrad CPC, Spectrum y MSX ya que compartían el mismo procesador, el Z80. Más adelante, una vez terminadas estas, se hicieron las de Atari ST y Commodore Amiga (ésta última a cargo de mi hermano Carlos). El juego estaba dividido en dos cargas, como em-

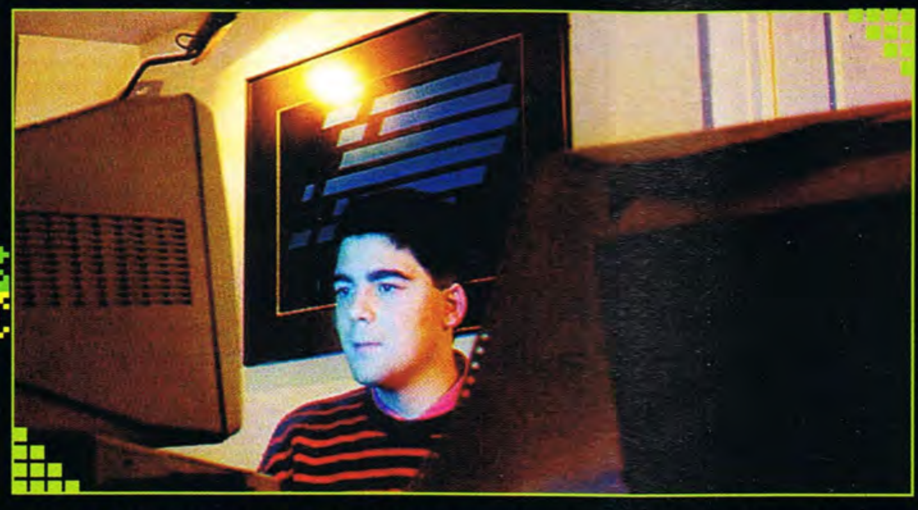
NAVY MOVES

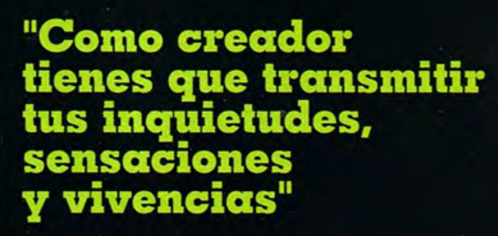
Año: 1988
Plataformas: : ZX Spectrum, Amstrad CPC, Commodore 64, MSX, Atari ST, Amiga, PC
Precio: 875 pesetas
Programación: Ignacio Abril (versiones ZX Spectrum, Amstrad CPC, Atari ST, PC) Carlos Abril (MSX y Amiga) Luis Mariano García Corral (C64)
Ilustración Portada: Luis Royo
Compañía: Dinamic Software





Para realizar la versión para Amiga de *Navy Moves*, Carlos Abril cuenta que "Dinamic me pasaba gráficos en 16 colores de Atari ST, que yo coloreaba y modificaba para mi paleta de 32 colores de Amiga. Me negué a que el juego saliera con los mismos gráficos de Atari ST".





"Como creador tienes que transmitir tus inquietudes, sensaciones y vivencias"

pezó a ser habitual en Dinamic desde *Army Moves*. La primera parte era tipo arcade con scroll lateral manejando diferentes "personajes": lancha, buzo y batiscafo. La segunda era tipo aventura, con pantallas estáticas y donde tenías que robar los códigos a los oficiales e introducirte en el ordenador central para emerger el submarino y parar las máquinas, teniendo que poner una bomba y escapar a tiempo".

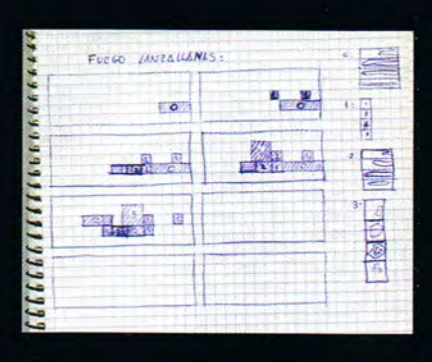
No se queda corto Ignacio Abril a la hora de enumerar sus hazañas bélicas desarrolladoras: "todo el juego en general tenía pocas cosas persistentes, aparte de los lógicos datos de vidas, puntuación y alguna variable más. Pero una de las cosas que sí es persistente e independiente de lo que haga el jugador es el movimiento de los oficiales, que van recorriendo el submarino. Para ello ideé un sistema simple de script en el que usaba un par de bytes para cada comando (excepto para dos de ellos que eran tres bytes). En el primer byte se codificaba la acción a realizar y en el siguiente el parámetro de la acción. Después, para cada oficial, creé manualmente el script que gobernaba sus movimientos. Las cosas que podían hacer eran tan simples como esperar X ciclos, ir hacia la derecha o izquierda hasta la posición X, pasar a una pantalla, subir a un ascensor... Para simplificar el proceso, tenía que codificar cosas como que el oficial liberara el ascensor adecuado en lugar de hacerlo automáticamente al abandonarlo".

Ante una súper-producción de tan macanudas características, terminaron sorprendidos con el resultado final incluso los propios miembros del equipo que la llevó a término. Ignacio Abril quedó impactado con un detalle visual concreto: "me pareció gráficamente brillante el fuego del lanzallamas. Estaba hecho con 4 gráficos de llamas, cada uno con una animación de 4 frames. Se componían luego las diferentes llamas en una



■ Derecha: una de las ediciones más completas y espectaculares de la historia del software clásico español. Abajo, y desde la izquierda a la derecha: acciones de los oficiales, la estructura gráfica de fuego del lanzallamas y las disposiciones de la memoria (Amstrad y Spectrum), todo ello extraído del cuaderno de notas que en aquella época utilizaba Ignacio Abril.







gigantesca llamarada que, la verdad, quedaba espectacular en pantalla".
Ignacio Abril dedica unas palabras a todos aquellos caídos en el primer combate de *Navy Moves*. "Seguro que el que haya jugado al juego habrá tenido pesadillas con las famosas minas. La verdad es que yo las puse en una secuencia cualquiera pero con idea de que luego se cambiara, ya que en realidad lo que hoy se conoce como diseñador de niveles no era mi fuerte, aunque al final todos los niveles los diseñé yo y así se quedaron las minas. Como anécdota, cuando fuimos a enseñar el juego a una revista inglesa, me pusieron a jugar ¡y no fui capaz de pasármelas!"

MIS OJOS HAN VISTO LA GLORIA

Retoma Víctor Ruiz el relato, contándonos sus particulares reflexiones en el campo de batalla: "*Army Moves* es mi último juego como programador. Fue un juego muy handmade, muy artesanal; *Navy Moves* ya fue una producción con gente, yo ahí realmente fui el productor y el diseñador, no hice el código, ni los gráficos ni nada. Tenía gente para cada versión... El problema está en que tú lo que quieres hacer es algo que salga de ti. Y tienes una especie de relaciones con el mercado: dices, tengo que hacer una continuación de *Army Moves* porque este producto ha sido exitoso. Pero no puedo hacer lo mismo, no puedo hacer Army Moves 2. Decides hacer *Navy Moves*. A lo mejor ahora que sabemos más de marketing hubiéramos hecho Army Moves 2, pero haces *Navy Moves* por cambiar de tema, porque 'esto es un rollo'. Y entonces pones cosas en *Navy* que sean del estilo [de *Army*]: una lancha, empiezas con la historia… y va saliendo. Llegas con la barca, los buceadores, la base submarina… El submarino en el que te metes… y eran las dos fases, una fase de interior, y una fase de vehículos o de exterior. Y las dos son mejoradas con respecto al *Army*. En este, realmente la segunda parte era el *Green Beret*, y la primera el *Moon Patrol*. pero quizá *Army Moves* tenía un poquito más de mojo; el *Navy* aunque mejoraba todo, no tenía el mismo mojo. A lo mejor por ser lo mismo, pero en otro entorno".



Igual que le ocurriría a un viejo coronel examinando sus condecoraciones, a Víctor Ruiz se le enciende la mirada cuando recuerda los logros conseguidos con el juego: "en su momento, *Navy Moves* fue el tótem, el que lo tenía todo: la doble carga, la caja grande, de desarrollado internamente, se vendió en todos los países… De hecho, lo sacó como distribución Electronic Arts en su momento. Cuando Electronic Arts vino a Europa, vino sin producto porque decidió probar tipología de producto, para ver lo que funcionaría… Y porque a lo mejor, ciertos productos no debían tener derechos para europa o algún tipo de cosa. Entonces, montó una distribuidora primeramente para organizar la parte de ventas, pero trabajó con producto de terceras compañías: una de ellas, Dinamic. Y sacó *Navy Moves*, y nosotros hicimos una ronda por revistas por toda Inglaterra para promocionarlo. Los hermanos Abril,

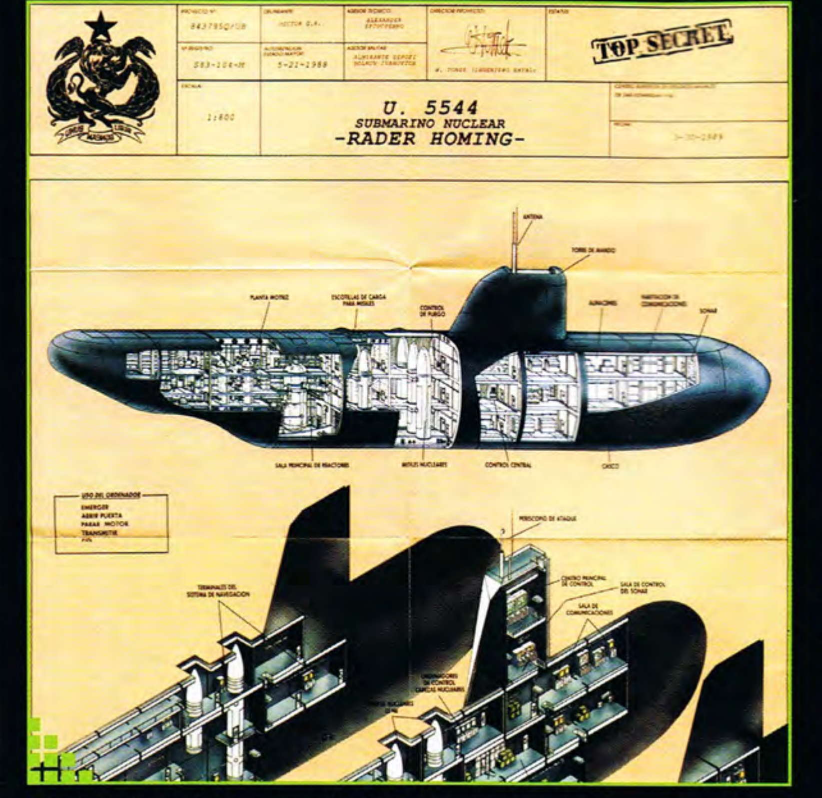
La animación de personajes en *Navy Moves*, deconstruida.



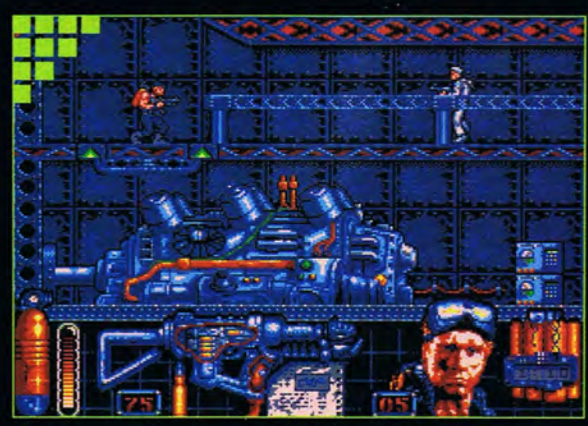
Sobre la adaptación de los juegos a C64, dice Victor que "era muy difícil, había que reprogramarlos enteros. Siempre quedaban más cutres, pero muy jugables: todo suave y claro".



"No lo recuerdo con exactitud, pero las versiones de 16 bits no fueron un éxito", cuenta Victor Ruiz. En la imagen, *Navy Moves* para Atari ST.



■ Detalle "Top Secret" incluido en la caja de *Navy Moves*.



■ Víctor Ruiz explica que ciertas secciones de *Navy Moves* está impregnadas de un verismo brutal. "El submarino en el que se desarrolla todo el final del juego es real: un clase Typhoon. Los tamaños están respetados a escala excepto que el submarino real lleva doble casco: acero, aire, acero".

"Cuando Electronic Arts quiso abrir mercado en Europa, lo hizo con *Navy Moves*"

y dos Ruiz, no sé si vino Nacho. Íbamos en tren, editorial a editorial de todas las revistas de la época, reuniéndonos... Con poco éxito, porque parece que el juego era difícil, como siempre (risas). Porque realmente, Electronic Arts era nuestra distribuidora, no hacía de publisher, no hacía la promoción ni hacía nada. Nosotros poníamos los anuncios en las revistas. *Navy Moves* era de los primeros juegos que publicó una empresa española en Europa. Como publisher, sí: fabricábamos las cajas aquí y las mandábamos para allá. Y eso es un hito alucinante. Es lo más cercano que hemos estado a ser una multinacional, ¡una compañía española! Esa es la época en la que al poco, el mercado se iba a hundir completamente, cuando aparecieron las consolas. Pero en aquella época, *Navy Moves* se sacó en siete formatos: Spectrum, Amstrad CPC, Commodore 64, MSX, PC, Atari ST y Amiga. Cágate lorito. Siete versiones, producción a tope... Una pasada".

MIS OJOS HAN VISTO LA GLORIA

A partir de ese punto se suceden los bombazos, y algunos causan bajas: Dinamic Software fue reconocida con el premio a la mejor empresa del año 1987, el precio de los juegos bajó a 875 pesetas y *Navy Moves* fue elegido mejor juego de 1988. El mercado se convulsionó, llegaron las grandes máquinas de 16 bits que devoraron a las pequeñas de 8, y Dinamic Software desapareció en 1992... Aunque volvió tiempo después convertida en Dinamic Multimedia. *Arctic Moves*, un desarrollo proyectado para ser lanzado entre 1991 y 1992, se canceló sin



■ Astronaves, alienígenas y viajes temporales: en *Arctic Moves*, Derdhal tiene como objetivo "conseguir nuestra tecnología del futuro" según las instrucciones. También puede visitar el pasado: *Army Moves* y *Navy Moves* están en el CD del juego.







remedio cuando cayó la compañía fundada por los hermanos Ruiz, pero fue lanzado en 1995 para Atari ST y PC. Víctor nos explica cómo se desarrolló esta nueva batalla en la cual salimos ganando los jugadores: "tras *Army* y *Navy*, fue decir: qué toca. Y fue *Arctic Moves*, por la frase del final ('nos veremos en el polo') de *Abu Simbel Profanation*. Lo empezamos. Se hizo el diseño, los gráficos, pero no se empezó nunca la programación. Dinamic Sofware cerró, y eso quedó ahí en tierra de nadie... Y de pronto un día, un antiguo programador de Dinamic llamado Luis Mariano García, un crack mundial; de Guadalajara, para más señas... Vino con el juego acabado. Luis Mariano trabajaba en El Corte Inglés de vendedor de informática, pero aparte en sus ratos libres había sido programador nuestro de Commodore 64. Y había terminado el juego, con los gráficos que en su momento se habían hecho. Prácticamente le quedaban cuatro cambios, hicimos unas mejoras, unos ajustes, y se editó".

Cuando se pregunta a Víctor Ruiz si realmente hubo intención de desarrollar el tan rumoreado y muy esperado *Desert Moves*, su respuesta es tajante: "no. Pero molaría, ¿no? (risas). En esa época, en el momento en el que estabas acabando un juego, no estaba planteado hacer el siguiente. Ahora, cuando trabajas con un equipo grande una parte del equipo tiene que estar haciendo otra cosa, porque si no estás parado; al ser multidisciplinar, hay disciplinas que se han acabado ya de hacer. Tienen que estar en otra cosa de otro producto nuevo. Normalmente los estudios saben cuál va a ser su siguiente producto a mitad del que están haciendo".



■ Un juego con cuerpo gráfico actual y alma de título clásico.



NAVY MOVES

"Si se quieren contar cosas con un videojuego, hay que saber hacerlo"

NAVY MOVES: UN NUEVO COMIENZO

Y en 2012, FX Interactive lanza la versión definitiva de *Navy Moves*: una declaración de amor total a las mecánicas clásicas, a la sencillez en el control y a la acción sin límites. 12 recreativas convertidas en otros tantos niveles jugables donde se homenajea a los títulos anteriores de la serie *Moves*, que nos permite disfrutar aquellos juegos queridos desde la perspectiva tridimensional, todo ello enlazado con un argumento a la altura. Víctor Ruiz, aquí realizando labores de director, diseñador y co-guionista (junto a Luis Rodríguez) nos explica las claves del nuevo *Navy Moves*: "intentamos hacer el juego, digamos, más serio, con una historia más elaborada: la de un capitán, con toda su parafernalia, que es alcohólico y ha traicionado a su patria. Está basado un poco en Allan Thompson, el contramaestre del Capitán Haddock —de los tebeos de Tintín— quien utiliza su barco para el contrabando de opio. Yo imaginaba eso, algo muy elaborado aunque luego está todo entremezclado: el alcoholismo del capitán Haddock, el malo-malo, Varanov (derivado de varano)... Yo necesitaba un nombre ruso,

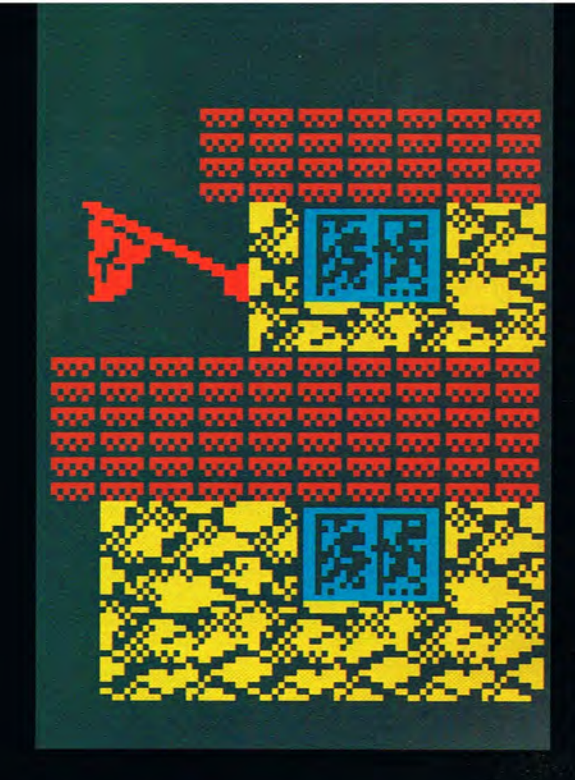


■ "Cuando se hizo *Army*, hablamos con Hobby Press para presentar el producto y había que etiquetarlo de alguna manera: le dimos el concepto acción-aventura". En la imagen, *Arctic Moves*.

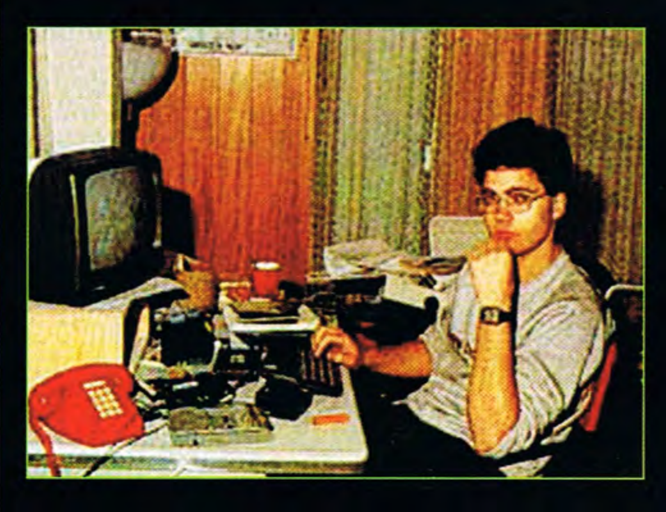


■ Un alma desnuda mostrando sus inquietudes y aficiones, la de Víctor Ruiz: "En las creaciones bélicas es donde la humanidad más se deja el cuerno. En su época hacía maquetas y ayudé a montar y pintar una del MIG-29 a Santiago Morga; es un avión fascinante de diseño. Y el Harrier y su despegue vertical, no tiene parangón..."



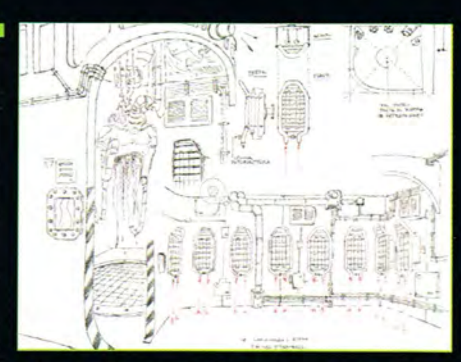






■ "Introducimos en *Navy* el teléfono que estaba en casa de mis padres, donde teníamos al principio el estudio de desarrollo. El malo esta en una isla del pacifico, hablando por un teléfono con un pedazo de antena que te cagas porque es un teléfono satélite... Con estilo retro (risas)"

"En *Navy Moves*, lo que realmente te puntúa es ir mejorando"



■ Para *Navy Moves*, cuenta Victor Ruiz que uno de los objetivos prioritarios era "crear una historia más elaborada".



■ "El *Navy* original era, quizá, mas rítmico si me apuras: tenías que tocar la nota justa en el momento adecuado. Para el nuevo *Navy* he querido ser más amplio, manteniendo ese concepto."

y me iba al Pravda en inglés. Y también cogí una noticia de un submarino ruso, comprado por los narcos para el contrabando de droga en la zona del triángulo de las bermudas; el mix de todo aquello es la historia que se utilizó como punto de partida para darle una base más peliculera a *Navy Moves*".

Ya lo dijo Sun Tzu: "conoce el terreno y conoce el clima. Tu victoria será total". Víctor Ruiz explica que "en esa época, estaba jugando a *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* en la PlayStation 2. Al principio la historia era un poco rara pero bueno, aceptable, de un comando especial muy límite... pero luego ya fue el despiporre, se le fue un poco la chola. En realidad la idea de la base y el General, está sacada de *Metal Gear Solid*. Ahí tenías una chica que te ayudaba, que era

8bits CONFIDENCIAL

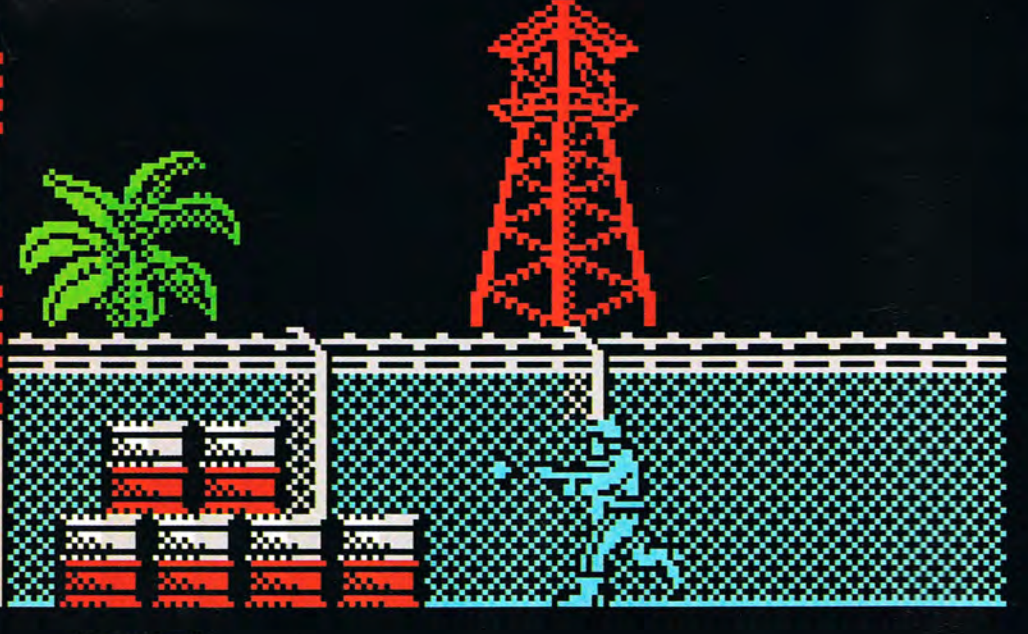
como más apetecible, pero aquí ha cambiado: la chica es uno de los comandos, para darle morbo. Daine y Mc Wirill, dos de los personajes del juego, habían tenido casi un affaire... Y Daine, se llama Sandra, cuando al principio solo se llamaba Daine; en el juego, todo son apellidos. Daine, Sky (de Jodorowosky, otra influencia), Mc Wiril... Porque estábamos en el E3 de Los Ángeles, el año en el que se fundó FX, yo creo. Fuimos allí a buscar producto mi hermano Pablo como editor, Jesús Alonso, que en esa época llevaba el tema de las ventas, y Carlos Abril (recordemos: el creador de *Phantis* —ver '8 bits confidencial' del número 3 de games™— y hermano de Nacho, programador del *Navy Moves* clásico). Carlos y yo fuimos un poco de vacaciones: llevábamos a Pablo y a Jesús por la mañana al E3, y luego nos íbamos. Alquilamos un coche y Carlos, como siempre dijo 'conduce tú' (risas). Un marrón, porque claro, vas a cualquier sitio y por las noches no puedes beber. Yo conduzco 'a la madrileña', y cerré un poco a una tía, una tal Sandra (risas) que llevaba un todoterreno que es en el que está basado, o al principio iba a estar basado el jeep del juego... el Wrangler, uno de esos modificados. Esta llevaba un Wrangler normal. El caso es que tuve con ella un pequeño roce de guardabarros de nada... Pero la tía, ya sabes, muy americana: salió allí y montó un pifostio. Hubo un proceso de intentar calmarla que fue largo, porque ella quería llamar a la policía... Y al final no hicimos ni parte; la tía estaba buena, y de ahí lo de Sandra Daine en *Navy Moves*.



La ambientación de película llega hasta la música del ultimísimo *Navy Moves*: David García, compositor de su vibrante banda sonora, nos cuenta que "llegué al 'proyecto 941' —así llamábamos al *Navy Moves* internamente— recién salido de la fundación Antonio Gala para jóvenes creadores en Córdoba". Víctor Ruiz aclara que '941' "es la forma en la que los norteamericanos dan nombre a los submarinos cuando los de-



"En *Army Moves* el jeep es claramente muy 'flotante'... igual que si estuviera en la luna, como el de *Moon Patrol;* lo hice así inconscientemente. También muchas veces es el ajuste, lo vas ajustando hasta que crees que es controlable", explica Victor Ruiz.





Victor se extiende sobre el movimiento del jeep en los juegos de la serie *Moves*: "que cuando estás en el aire puedas moverte a derecha, izquierda, delante y atrás, también está en el jeep del nuevo *Navy*. No hay física alguna, es una seudofísica para que quede mínimamente realista, que creas que dominas eso".



"Yo escribí el primer guión de *Navy*, pero hubo que cambiar el final: mi hermano no quería que muriera nadie"

tectan". Continúa David García: "el proyecto estaba avanzado, pero no había nada de música. Empecé haciendo composiciones de freelance, es decir, encargos externos, totalmente supervisados por Víctor Ruiz, que además es una persona muy metódica y que en este caso tenía las ideas muy claras de lo que quería. Al cabo del tiempo pasé a formar parte del equipo, ocupándome tanto de la música como de la parte de efectos sonoros. Toda la banda sonora está construida en pequeños bloques, de muy pocos segundos, que se pueden intercambiar de orden para conseguir variaciones y cambios a diferentes estados. Un trabajo bastante arduo sobre una idea de Víctor, que costó mucho llevar a cabo pero que al final creo que conseguimos".



■ *Navy Moves* 2012: presencia y mecánica de arcade clásico transmigrado a una estructura narrativa episódica. AMOR.

En las instrucciones de diversos juegos lanzados en aquel entonces —por ejemplo: en *Astro Marine Corps*, *Bestial Warrior*, o *After the War*, todos ellos puestos a la venta en 1989—, había un apartado llamado "los consejos del mayor Mc Wiril". "Es un personaje que creó mi hermano Gaby", explica Víctor. "Se lo inventó porque 'Mc Wiril' era su mote entre su pandilla. De hecho, se parece a mi hermano: aunque el diseño original era de Ricardo Machuca y el personaje 3D se ha hecho sobre sus dibujos, yo mandé una foto de mi hermano a los modeladores para que modelaran sobre esa base. Y también porque se parece a Tom Cruise… Hicimos unas modificaciones porque no es que se parezcan, pero se dan un aire. Y él es el mayor Mc Wiril, hijo del mayor Mc Wiril 'clásico' que ahora es almirante. Lo de 'mayor' viene del Mayor Fatal de Moebius, uno de mis personajes favoritos. En el nuevo *Navy* le cambiamos de bando, porque la línea 'mayor' creo que es de tierra pero teníamos que pasar a la marina y por eso ahora es almirante: le pasamos del *Army Moves*, al *Navy Moves* (risas). Ambos juegos se mezclan de una manera muy curiosa: *Army Moves*, el jeep que va saltando con los lanzamisiles de la primera fase, en *Navy Moves* —realmente, la primera jugable: hay una intro de la fase de la zodiac, que es la primera del *Navy Moves* de Spectrum original—, a ese entorno de las islas del pacífico sur. Eso del pacífico sur es como un lugar idílico: el juego está ambientado en los mares del sur —un entorno marino, muy luminoso—, para que el jugador viva una aventura en un sitio al que probablemente no irá en su vida".

ADONÍAS


■ "En la nueva fase de la lancha, estás tú en el centro y disparas a las jet que vienen. No se destruyen y vienen los trozos, pero tiene bastante de *Asteroids*", dice Víctor Ruiz.


■ Reconoce Víctor que "la fase de los pulpos en *Navy* es como el *Scramble* pero en 3D… Y con pulpos. Otra de mis atracciones: debe ser flipante ver un pulpo gigante"


■ "Para *Navy Moves* me documenté viendo películas como Mentiras Arriesgadas, que tiene escenas en el puente con los harrier que son acojonantes", cuenta Víctor.



POR QUÉ ❤...

Half-Life 2

BRIAN HORTON,
CRYSTAL DYNAMICS

“**Half-Life 2** *es mi juego favorito de todos los tiempos y creo que lo será durante muchísimos años. El por qué: su absoluta perfección. La jugabilidad, su mundo, la forma en que está renderizado, y la historia que vives, todo es un conjunto simplemente redondo. De lejos, es uno de los juegos más importantes de la historia de este medio, creo yo.*”



"La jugabilidad, su mundo, la forma en que está renderizado, y la historia que vives, todo es un conjunto perfecto"

BRIAN HORTON, CRYSTAL DYNAMICS

UBISOFT HA CONSEGUIDO ALGO TOTALMENTE NUEVO: UN JUEGO DE ZOMBIS QUE DA ALGO DE MIEDO.

ZombiU



Podría morirme antes de terminar de contar todos los juegos, películas, cómics, etc. basados en zombis que se han pueblicado desde 2005, pero prefiero jugar a *ZombiU* un poco más. Es lo que tiene el survival horror, que entretiene y engancha a partes iguales. Sí, sí, survival horror, como antaño, como cuando este género tenía más cámaras ortopédicas y menos rubitos con sidekicks explosivas y patadas voladoras. Efectivamente, este juego se alimenta de sensaciones de antaño, aunque tratando de aprovechar también nuevos mecanismos para crear tensión, y sin dejarse por el camino las innovaciones que quiere imponer Nintendo con su recién lanzada consola -echad un ojo a todos los análisis que llevamos este mes, por cierto-.

La verdad es que *ZombiU* toma prestadas demasiadas cosas de muchos juegos y solo se molesta en crear algo propio en lo que se refiere al uso del mando, algo en absoluto reprochable. La principal influencia de *ZombiU* es el juego que considero más miedo me ha dado en lo que va de año y generación: *Dark Souls*. *ZombiU* se contagia del pánico que se siente al ver bajar la barra de vida, a morir y tener que volver a comenzar desvalido y sin bonificaciones, a tener que hacer un camino de vuelta a donde fuimos abatido y, para colmo, tener que vencer a nuestro yo zombificado. Me explico. Estamos ante un juego difícil, de esos en los que se muere de cuatro o cinco toques. O de dos, si da la casualidad de que un zombi o infectado nos ahoga y tira al suelo. Del mismo modo, matar no es fácil. El sistema de combate es pésimo, terrible, lento, lo contrario a lo que querríamos en un juego donde combatir es tan importante. Y por eso es tan genial. Los survival horror son necesariamente ortopédicos y tontos, incluso un poco tramposos -ay, esos zombis que aparecen de la nada en determinados momentos, cómo joden-. Quejarse de que no se puede desmembrar a un enemigo con el palo de cricket, el arma más poderosa de la historia moderna del videojuego, es una tontería. Añadir el maldito realismo a un juego de zombis no tiene gracia, o no la tiene en este, que busca dejarnos temblorosos cuando se juntan dos zombis, sí, solo dos, en la misma habitación y no queremos sacar un arma de fuego porque los bichos de la habitación de al lado nos oirían. Resulta curioso esto, lo de las armas de fuego, porque apenas las he usado salvo en casos extremos -esto es, tres zombis o más- y dice mucho de las sensaciones que quiere crear el juego: hay que meditar cada posibilidad, pero hacerlo rápido, porque los bichos esos son lentos, pero no tanto.

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

EL MANDO: Si existe un pack de lanzamiento de Wii U con este juego es porque es, de largo, el que mejor uso da a la idea de juego asimétrico que quiere vender Nintendo. Si todos los juegos son así, por mí vale.

En cualquier caso, se muere, bastante. No al ritmo de *Dark Souls*, pero sí a un ritmo elevado. La muerte forma parte de la mecánica del juego y crea un círculo infinito de personajes random que la gente de Ubisoft solo se molesta en presentar por su nombre y profesión, o falta de ella, que en mi partida me he encontrado con tres parados, ni más ni menos. El caso es, si se muere, se encarna a otro personaje que empieza en el refugio sin nada más que una pistola con seis balas, una linterna y el mitológico palo de cricket. Evidentemente, si uno ha sido precavido y ha dejado cosas en el refugio, podrá usarlas, del mismo modo que las mejoras de armas, mochila y demás siguen presentes. En este sentido, no es tan tajante como podría, pero munición, botiquines y armas se pierden, a menos que nos de un subidón de valor y optemos por recuperarlas. ¿Cómo? Buscando al antiguo personaje, que ha sido

ZOMBIU CONTAGIA EL PÁNICO A LA MUERTE, A PERDER TODOS LOS OBJETOS Y A TENER QUE RECUPERARLOS DEL PERSONAJE ZOMBIFICADO





Arriba: Ser funcionario está bien visto en el mundo zombi. Aquí tenemos a un soldado en la hora de la siesta. Por si acaso acariciale el cráneo y envíale al corral de los quietos.

MEJOR QUE

SILENT HILL SHATTERED MEMORIES



PEOR QUE



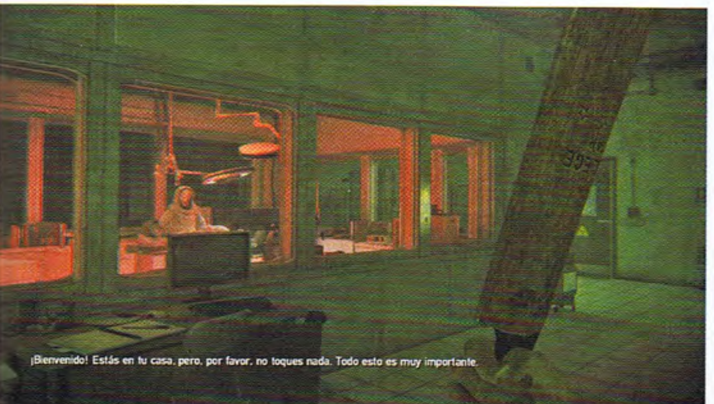
DARK SOULS



Arriba: El Palacio de Buckingham es uno de los escenarios que se visita casi al principio del juego. No está la Reina, pero dar un paseito por moqueta india y matar a algún guarda real mudo está bien.

AL DETALLE

GÉNERO: Tócame, estoy muerto
PLATAFORMA: Wii U
ORIGEN: EEUU
COMPAÑÍA: Ubisoft
DESARROLLADOR: Ubisoft Montreal
PRECIO: 59,95 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-2









HORDA ENTRE AMIGOS

El particular modo multijugador no cooperativo ni competitivo de *ZombiU* es la bomba. Dejarse mensajes, que tu zombi invada partidas ajenas... Es una buena forma de introducir este elemento sin pasar por los típicos estándares del deathmatch y que, no nos engañemos, no podrían haber sido introducidos debido al poco tiempo de desarrollo del juego. Sin embargo, está presente un modo horda para dos jugadores, o más bien de 1vs1, donde un jugador irá poniendo zombies en un escenario con el GamePad mientras el otro jugador, con un mando Pro de Wii U, deberá liarse a tiros y palos con los nomuertos y aguantar hasta que se acaben o muera. Nintendo sigue empeñada en favorecer al juego local por encima del multijugador, pero con propuestas como esta no podemos negarles nada.

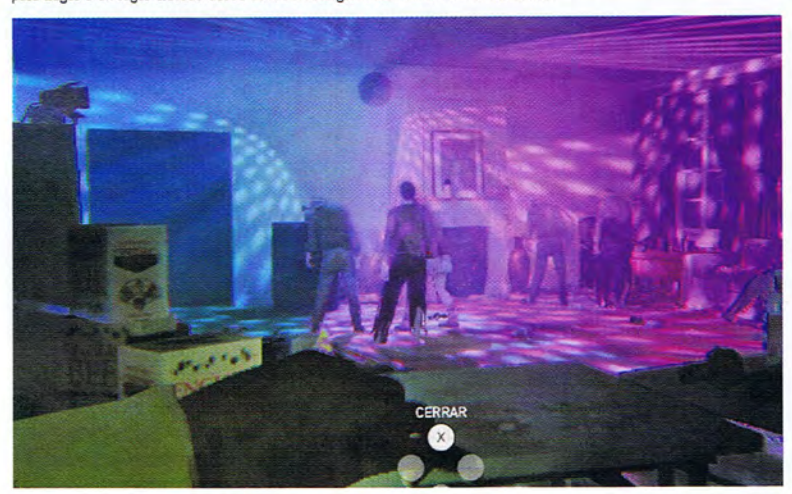


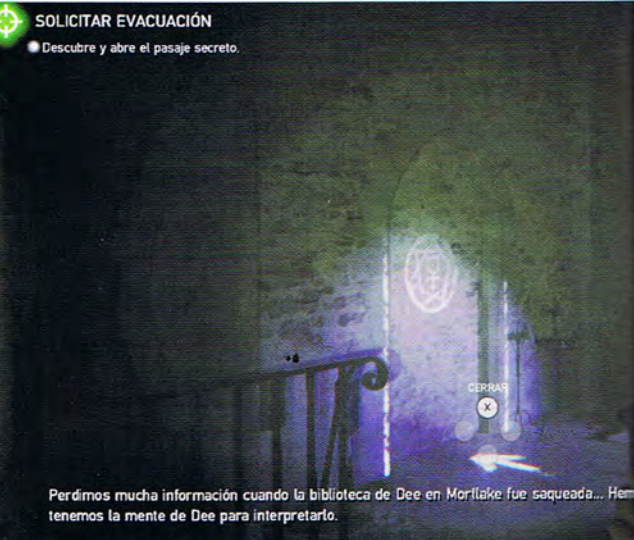






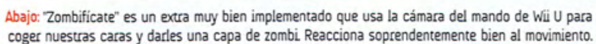
Arriba: Las ciudad tiene numerosos ambientes, principalmente túneles y calles estrechas, pero de vez en cuando se abren bastante y dan pie a combates contra masas de zombis. O más bien, dan lugar a escapatorias a toda prisa para llegar a un lugar elevado desde donde lanzar granadas o rezar un Padrenuestro.





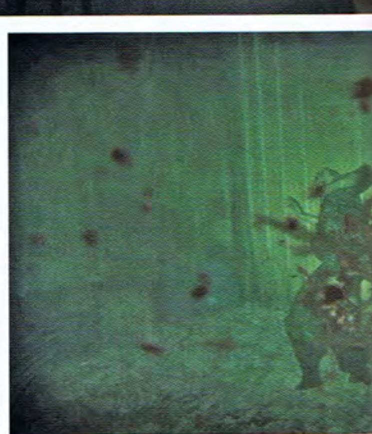
A TIROS Y A PALOS

El sistema de combate en *ZombiU* es simplísimo y está muy oxidado, pero es parte de su encanto. Criticar el juego por ser torpe es no entender que los juegos de zombis no son juegos de tiros ni brawlers. Aquí cada golpe cuerpo a cuerpo es lento, pesado y nos deja vendidos si fallamos. Del mismo modo, la munición debe escasear, y así ocurre, sobre todo si palmamos y perdemos no solo los cartuchos de escopeta sino también la escopeta en sí. Y lo más importante, hay que medir con mucho cuidado cuándo se emplea un arma de fuego. El ruido atrae zombis. Lo mismo con las explosiones, que las granadas se oyen a muchísimos metros.



Abajo: "Zombifícate" es un extra muy bien implementado que usa la cámara del mando de Wii U para coger nuestras caras y darles una capa de zombi. Reacciona sorprendentemente bien al movimiento.









Izquierda: Este zombi con llamas alrededor es un zombi especial que suelta objetos de mejora. Eso sí, es duro de pelar y suele convocar a otros nomuertos para que le ayuden. Échale un par.

FAQ

¿EXISTEN VARIOS TIPOS DE ZOMBI?
Sí, hay zombis bastante diferentes, pero la verdad es que el principal rasgo diferenciado es su nivel: a más nivel, más palos aguantan y más listos son.

¿QUÉ ARMAS HAY?
Cuerpo a cuerpo, solo el palo de cricket, pero de fuego hay multitud: pistola, escopeta, rofle, ametralladoras, granadas... Mi favorita es la ballesta: no hace ruido al matar y no atrae zombis.

¿SON ZOMBIS O SON INFECTADOS?
Pero a ver, Enjuto Mojamuto, ¿que más da?

ES IRÓNICO, PERO LA GRACIA DE JUGAR CON DOS PANTALLAS ES NO PODER VER LO QUE OCURRE A NUESTRO ALREDEDOR EN TODO MOMENTO. ZOMBIU SÍ SABE USAR EL MANDO DE WII U.

convertido en zombi. Y no en un zombi cualquiera, sino en un zombi especial que será más fuerte cuanto más tiempo se haya permanecido vivo. Y aquí está el gran concepto jugable de *ZombiU*: sí, hay que sobrevivir el máximo de tiempo posible y avanzar en la historia, pero como sobrevivas demasiado, prepárate: tu zombi será muy veloz, muy fuerte, muy resistente, subirá escaleras, abrirá puertas, etc, etc. Se trata de una idea inteligentísima que se explota todavía más en el modo On-line. Aunque bueno, si juega en modo superviviente, olvídate: morirás una vez y se acabará el juego. Nada de continuar con otro personaje. Hardcorismo puro de la mano de Ubisoft y Nintendo. Lo que son las cosas...

Otro punto fuerte del juego es su mapa. Estamos en un Londres infectado y tomado por los zombis y de noche, donde las calles son trampas y lo más seguro es moverse por subterraneos y pasadizos. Sí, es un poco *Doom 3*. Incluso en los sustos baratos de "se cae una puerta, aparece un enemigo por la espalda justo cuando vamos a pasar a la siguiente estancia". Estos trucos baratos rompen un poco con la genial ambientación, que no se consigue gracias a su gráficos, que son catastróficos y están cubiertos por una oscuridad excesiva que busca tapar huecos y decorados con filtros de Instagram, polvo en la lente de la cámara y brillos sin sentido. En todo caso, la construcción de los entornos, salvo algunas zonas de transición cutremente copiadas y pegadas, es sublime. La ciudad se reconoce, desbloquear zonas y atajos es un reto añadido y la idea de hackear puestos de vigilancia y cámaras de seguridad para conseguir el mapa es la bomba. Que Londres viva en la *1984* de Orwell resultará útil en un holocausto zombi, por lo visto.

En cualquier caso, este juego no sería el mismo sin el uso del mando. La exclusividad de Wii U está más que justificada por el intensivo uso del GamePad y su pantalla táctil. No sirve solo para tener un juego sin HUD, ni para tener menús táctiles, sino que incide directamente en la jugabilidad. Y esto es lo que deberían tener en mente todos los desarrolladores de la consola de Nintendo: meter pijadas táctiles mola, pero hacer que cambien cómo se juega es lo que dará sentido al mando. *ZombiU* consigue esto anulando los momentos de pausa al mirar los objetos de la mochila, al inspeccionar cuerpos o al abrir puertas con ganzúas -un puzle muy tonto, por cierto-. Al no pausar la acción y tener que estar mirando a otra pantalla, se crea una tensión añadida y una sensación de estar dentro del juego. Ni tú ni el personaje estáis viendo lo que pasa. Aunque sí que lo oís. Es irónico, pero la gracia de jugar con dos pantallas es no ver lo que ocurre en todo momento. La pantalla tiene otros usos, como usarla de zoom con ciertas armas o inspeccionar con rayos X para marcar objetivos y descubrir lugares secretos, pero sigue impactando más esto de distraer la atención del jugador del peligro que puede aparecer en el televisor.

SIN CONEXIÓN
LO QUE ECHAMOS EN FALTA

PERO, ¿HAY ALGUIEN AHÍ?: Si echáis un ojo a las pantallas os daréis cuenta de que está todo recubierto de un neblinoso y oscuro filtro. Ambienta bien, pero también sirve para ocultar torpezas gráficas.

Como *Dark Souls*, en *ZombiU*, se juega siempre conectado y los jugadores podrán dejarse pistas -o tretas- y el personaje zombificado de un amigo muerto podrá invadir partidas ajenas. Del mismo modo, hay un modo competitivo para dos jugadores la mar de interesante [ver recuadro en la página anterior], pero ni el componente On-line ni esto consiguen paliar el mayor problema de *ZombiU*: que no mantiene el interés durante todo el juego y en parte la culpa la tiene la historia, que es absurda, mete misticismo y ciencia a partes iguales y no se sabe en ningún momento qué pasa. En todo caso, lo más preocupante es que la mecánica no se renueva, por mucho que se mejoren las armas o el equipo, la experiencia queda expuesta en apenas una hora y hay que aguantar un ritmo casi plano durante muchas más.

En todo caso, *ZombiU* es una propuesta admirable, sobre todo para un título de lanzamiento. Explota la tecnología en la que vive mejor que ningún otro juego, mejor incluso que los juegos de Nintendo. Si su mecánica no perdiera fuelle a la tercera hora, sería perfecto. Por lo menos, asusta cuando debe, genera tensión y puede sacar pecho y presumir de ser uno de los pocos juegos de terror de verdad de los últimos años.

BRUNO LOUVIERS





VEREDICTO 8/10
SI YA TIENES EL MARIO, COMPRA ESTE

UN PARQUE DE DISTRACCIONES

Nintendo Land

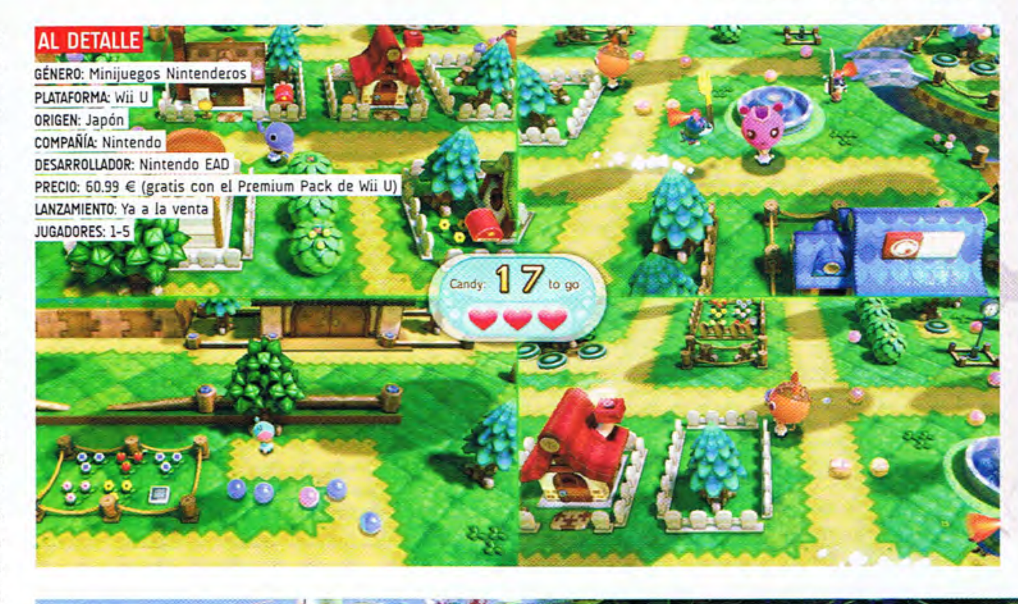
Clama al cielo que el modelo básico de Wii U no incluya *Nintendo Land*, por dos razones. El primero, y más evidente, es que esta recopilación de minijuegos, aunque simpática, no justifica ni de lejos los 60 euros que cuesta por separado. El segundo motivo es más positivo: pocos juegos, de esta primera hornada inicial, consiguen demostrar las posibilidades que ofrece el GamePad de una manera tan clara como este título. Mientras en otros juegos, la pantalla del mando sólo cumple una función de apoyo, para mostrar el mapa, estadísticas o simplemente para jugar de manera independiente respecto al televisor, *Nintendo Land* hace uso de cada una de las características del GamePad. Desde los acelerómetros hasta el micrófono, la cámara y, por supuesto, la pantalla táctil. Lejanos quedan los tiempos en que cada nueva consola se acompañaba de un juego de Mario (ahora se nos obliga a volver a pasar por caja), pero con esta jugada Nintendo no sólo cumple el objetivo de mostrar al usuario todo lo que puede dar de si el GamePad y su cacareado juego asimétrico, sino que para disfrutar de las pruebas multijugador (que son mayoría) no es necesario adquirir ningún mando más: el resto de jugadores utilizan los wiimotes del anterior sistema de sobremesa del fabricante. El comprador casual, aquel que se tiró años dándole al tenis del *Wii Sports* tiene en *Nintendo Land* material suficiente para hacer el canelo con las visitas durante mucho tiempo. Pero quedaba congraciarse con el nintendero de toda la vida. Y ahí es donde entran en juego los homenajes a las licencias más queridas de la casa. Los 12 minijuegos se inspiran, con mayor o menor acierto, en títulos clásicos de NES, SNES, N64 y GC. Hagamos un breve repaso de ellos, destacando lo mejor y lo peor de cada uno de ellos.

Octopus Dance homenajea una de las Game & Watch más emblemáticas de Nintendo, aunque su mecánica se asemeja más a la de *Flagman* (otro clásico LCD) que a las peripecias original del buzo cazador de tesoros, que aquí nos desafía a seguir su patrón de baile. Simplón y bastante repetitivo, el único aliciente de este minijuego (y es un decir) es para el resto de espectadores, que verán nuestra cara de muermo en la TV mientras intentamos seguir los pases de baile del buzo. Terrible.

Metroid Blast es algo radicalmente distinto, y afortunadamente más ameno. Con tres modos de juego, hasta para 5 jugadores simultáneos, es una suerte de modo horda en el que debemos destruir a todos los bichos que vayan surgiendo. El usuario que controla el GamePad va a bordo de una nave, y los que tiene los Wiimote, combaten a ras de suelo. Simpaticón aunque algo cansino.

Donkey Kong's Crash Course es, con mucha diferencia, mi atracción favorita. Una pista de obstáculos en 2D en las que usaremos los acelerómetros del GamePad para conducir nuestro vehículo entre infinidad de trampas. Tan maquiavélico como divertido.

Mario Chase es simple como el asa de un cubo, es el "tú la llevas" de toda la vida, pero demuestra perfectamente las posibilidades de diversión que ofrece el GamePad a la hora de



AL DETALLE
- **GÉNERO:** Minijuegos Nintenderos
- **PLATAFORMA:** Wii U
- **ORIGEN:** Japón
- **COMPAÑÍA:** Nintendo
- **DESARROLLADOR:** Nintendo EAD
- **PRECIO:** 60.99 € (gratis con el Premium Pack de Wii U)
- **LANZAMIENTO:** Ya a la venta
- **JUGADORES:** 1-5

Abajo: Los gráficos no son precisamente el punto fuerte de *Nintendo Land*, pero bajo esa estética de título pocho de Game Cube encontraréis mecánicas tan sencillas como adictivas, sobre todo si juegas en compañía.



LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

LA HERENCIA NINTENDO: Los guiños a los clásicos de la casa se aprecian por todos lados.
JUEGO ASIMÉTRICO: Es el término de moda, pero aquí se demuestra todo su potencial.



WII SPORTS

MEJOR QUE

A LA PAR QUE

WII SPORTS RESORT

Izquierda: *Donkey Kong's Crash Course* es tan adictivo como maquiavélico. No tardarás en comprobar si es verdad eso de que se puede usar el Game Pad desde la taza del WC.

COMO REGALO DE LA EDICIÓN PREMIUM DE WII U, NINTENDO LAND NO ESTÁ NADA MAL

PROHIBIDO COMER EN LAS ATRACCIONES

Aunque *Nintendo Land* permite acceder a las 12 atracciones de manera directa, a través de un menú, resulta más entrañable pasearse por la plaza central, atestada de Miis. Podrás montarte en el Tren de Paseo (un modo competitivo con dos o más jugadores, con el que encadenar minijuegos sin necesidad de andar de una atracción a otra) y usar las monedas conseguidas en cada atracción en la torre central, donde te espera una suerte de pachinko de look 8-bitero, en el que ganar accesorios para adecentar la plaza. Y luego está Monita, la robot guía, con su cargante y monótona voz: acabarás con ganas de perforarte los oídos con una aguja de tejer.



Izquierda: Mientras el jugador que lleva el GamePad sigue la acción desde su pantalla, los otros tres lo harán por el TV.

FAQ

¿CUÁL ES LA MEJOR ATRACCIÓN?
Para un jugador, sin duda la pista de obstáculos de *Donkey Kong*.

¿Y LA PEOR?
El pseudo arcade de conducción de *F-Zero*. Lo pondrás una vez y no volverás a tocarlo.

¿Y EN MULTIJUGADOR?
Luigi's Ghost Mansion te proporcionará no pocas risas con los amigotes.

jugar con amigos. Permite hasta 5 jugadores, cuatro con wiimotes y el quinto, el perseguido, con el GamePad. Este último, desde su pantalla, es el único que tiene una visión total del mapa. Los demás, desde el TVy con la visión limitada, deben intentar pillarle.

En *Takamaru's Ninja Castle* iremos a la caza de ninjas de papel, moviendo la mano sobre la pantalla del mando para lanzar shurikens. Es una pena que sea tan corto, porque engancha bastante, sobre todo si eras fan de los *Point Blank* de Namco.

Luigi's Ghost Mansion es el heredero del incomprendido *Pac Man Vs.* de Game Cube: el jugador con GamePad es el fantasma y puede ver desde su pantalla donde están el resto de jugadores, pero estos no pueden verle a él. De los doce juegos, es sin duda el que más pondrás cuando vengan amigos a casa.

Captain Falco's Twisted Race es un completo desastre, a pesar de homenajear algo tan querido como *F-Zero*. Se juega y se controla como un juego de iPhone, de los malos.

Animal Crossing Sweet Day es otro de esos juegos diseñados para echarse unas risas con amigotes. El fulano del GamePad controla, con cada stick, a un lobo, y debe cazar al resto de jugadores antes de que se coman todos los caramelos.

Balloon Trip Breeze recrea con bastante acierto la mecánica del clásico de NES, sólo que aquí usaremos el stylus para crear los golpes de viento necesarios para guiar a nuestro personaje.

The Legend of Zelda Battle Quest es el más logrado a nivel gráfico. Cinco jugadores, cuatro con wiimotes usando la espada y el que tiene el GamePad, tirando de arco. Solo tendréis que preocuparos de zurrar a los enemigos, ya que los personajes caminan automáticamente, sobre raíles.

En *Yoshi's Fruit Cart* deberás usar el stylus para marcar la ruta que debe seguir tu personaje, teniendo en cuenta que debe comer todas las frutas para poder activar la meta. ¿La gracia del juego? Las frutas se ven en el televisor, pero no en la pantalla del mando.

Por último, *Pikmin Adventure*, una versión simplificada (y multijugador) del clásico de GameCube. El jugador con el GamePad encarna a Olimar, y los otros cuatro, wiimote en ristre, a los Pikmin.

A nivel gráfico, *Nintendo Land* es uno de los juegos más flojos del catálogo inicial de Wii U, pero sin duda es uno de los más variados. De ninguna manera justifica los 60 € que cuesta adquirirlo por separado, pero como regalo de la edición Premium de la consola, no está mal. Claro está que todos habríamos preferido encontrarnos el *New Super Mario Bros U* en el pack, pero al menos podrás echarte unas risas con los amigotes. Aunque antes tendrás que quitarle el polvo a los wiimotes.

VEREDICTO 7/10
COMO REGALO ES MAJO. PERO PAGAR 60 €, COMO QUE NO.

IO RECONSTRUYE LA ESENCIA DE LA FRANQUICIA HITMAN SIN RENUNCIAR A SUS SEÑAS DE IDENTIDAD

Hitman: Absolution

No es difícil predecir cuál va a ser la principal pega que los fans hardcore de la saga *Hitman* van a encontrarle a esta última y excelente entrega de la franquicia: el Instinto que convierte al Agente 47 en un asesino perfecto, sí, pero gracias a ciertas habilidades de percepción extrasensorial que quizás excedan los límites del realismo más o menos controlado que siempre ha caracterizado a la serie. Cuando el Agente 47 activa su instinto puede ver a través de las paredes, detectar objetivos y salidas de los escenarios a distancia, localizar de inmediato disfraces y armas arrojadizas e incluso predecir las rutas de vigilancia que van a seguir sus desprevenidos enemigos.

Es un giro que, de acuerdo, puede hacer que unos cuantos puristas del PC alcen una ceja (quizás olvidando que ya hubo minimapa en una entrega anterior), pero no deja de tener su lógica: Agente 47 es un asesino entrenado para tener un sexto sentido y moverse sin ser detectado que le convierte, prácticamente, en un terminator del sigilo. Podemos tomar ese Instinto como una ayudita para los malacostumbrados jugadores consoleros (ahora volveremos sobre ello), pero también como una plasmación en pantalla, todo lo simbólica que se quiera, de la intuición casi sobrenatural que conduce los pasos del Agente 47. Al fin y al cabo, es como cuando encarnamos a un marine espacial: ningún gamer medio, con nuestros brazos fofos y nuestras carnes colganderas, podría levantar un rifle del tamaño de una orca bebé con la facilidad con la que lo hacen los héroes de los videojuegos. Que ellos lo consigan con tanta presteza y sin repercutir en la mecánica de juego es una forma más de meternos en la piel de un personaje ajeno a nosotros de forma absoluta; obviamente, el Agente 47 no puede ver a través de las paredes, pero es una forma sencilla e inmediata de dotar al jugador de una intuición que solo se consigue pasando años enviando a fulanos al otro barrio.

Por otra parte, y no es ninguna tontería recordarlo de cuando en cuando, *Hitman: Absolution* tiene nada menos que cinco niveles de dificultad. Los dos últimos de ellos (difícil y purista) limitan muchísimo el uso del instinto y sus propiedades, y en el caso de purista, llegan a eliminarlo por completo, junto a cualquier otro rastro de ayuda en la interfaz. Resulta significativo que una de las características más interesantes del juego, los desafíos que replantean los niveles ya superados, proponiendo al jugador nuevas formas de cumplir las misiones con menos víctimas o siendo más sigiloso, solo se activen si los niveles han sido superados en una de estas dos dificultades más elevadas (y que en el menú aparecen separadas de las otras tres, subrayando que tienen características distintas). Es decir: IO considera que el auténtico jugador de *Hitman* debe superar el juego en nivel difícil (o más). En estos niveles os podemos asegurar que el Instinto no es nigún regalo: el número de enemigos, también, es aplastantemente superior, y se comportan de forma más inteligente. Nosotros hemos combinado el nivel medio y el nivel difícil para abrirnos paso por el juego y podemos asegurar que la auténtica chicha de *Absolution* está en el difícil: hay comportamientos erráticos de las IAs rivales algo inexcusables en el nivel medio (en el fácil y el principiante los enemigos se comportan ya como auténticos tarados)

Por tanto, las quejas son algo vacuas: el Instinto denota que IO ha querido llegar a una mayor cantidad de público, cosa que desde luego no es censurable: tras seis años y pico después de la última entrega de la franquicia, tienen todo el derecho del mundo a sentirse inseguros. Es lógico que hayan querido cubrirse las espaldas con trucos como este para

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

TREPIDANTE PERO PAUSADO: En Hitman el equilibrio entre la acción y la calma siempre ha estado presente. Pero esta vez, con la mejora del sistema de apuntado, la balanza es más coherente que nunca.

EN LOS NIVELES MÁS AVANZADOS, LA VARIEDAD DE POSIBILIDADES ES ASOMBROSA.







Arriba: Al reducir a cualquier enemigo podrás matarlo o noquearlo, lo que te llevará más tiempo. Tu puntuación final está en juego.

MEJOR QUE

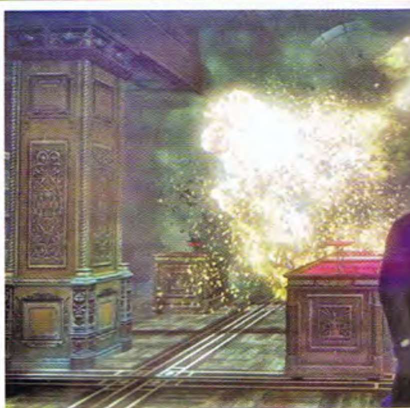
HITMAN: BLOOD MONEY





METAL GEAR SOLID

PEOR QUE

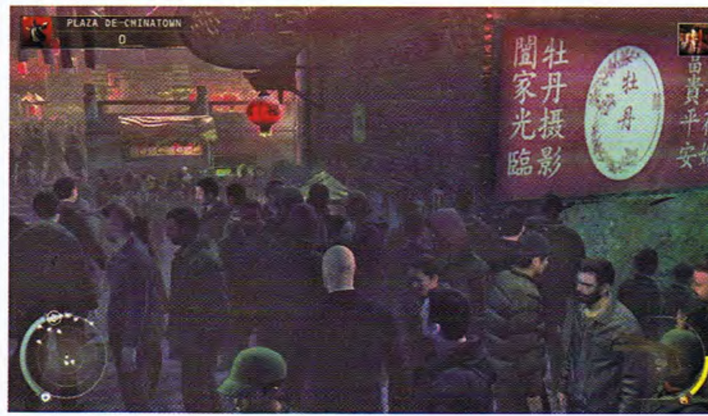


Arriba: No temas ser ruidoso cuando sea necesario. No solo mola mucho andar sin mirar una explosión a tu espalda, sino que puede ser una maniobra de distracción estupenda.

AL DETALLE

GÉNERO: Simulador de asesino perfecto
PLATAFORMA: PS3
OTRAS PLATAFORMAS: Xbox 360, PC
ORIGEN: Dinamarca
COMPAÑÍA: Square Enix
DESARROLLADOR: IO Interactive
PRECIO: 59,95 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta









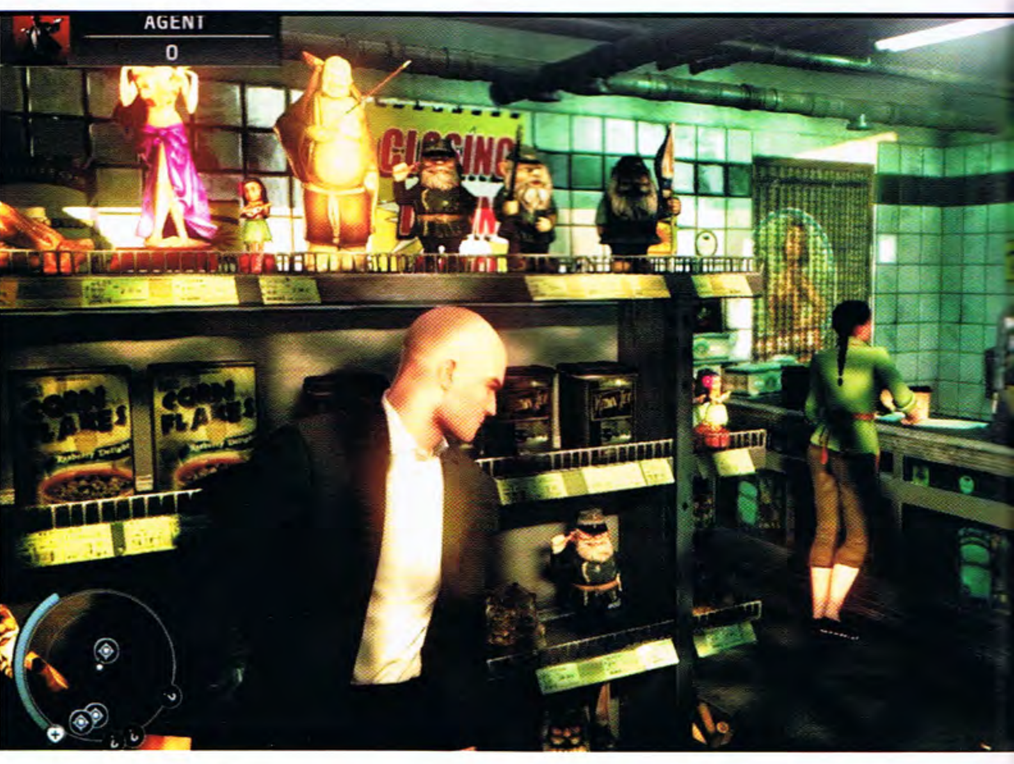
MATA BONITO

Instintos de asesino aparte, posiblemente la gran novedad de Absolution es que las acciones del jugador no están tan abiertamente orientadas al sigilo. Este Hitman sigue siendo un juego del género, por supuesto, pero ser descubierto no implica una eliminación a efectos prácticos porque hace su aparición un pelotón indestructible de enemigos: el sistema de coberturas y apuntados ha sido refinado para permitir pequeñas descargas de acción. Ojo, Absolution sigue recompensando el juego sigiloso, las muertes concisas y estudiadas y entrar y salir de los escenarios como el viento, pero también permite explosiones controladas de violencia. ¿Te descubren, pero tú y tu rival estáis apartados del resto? Elimínalo eficazmente con lo que tengas a mano y puede que tu cobertura siga siendo eficaz.









Abajo: El Instinto te permite ventajas tan indudables como ver perfectamente a través de nieblas tan espesas como esta. Tú decides si te parece una ventaja justa. Pero déjanos dar nuestra opinión. Si lo haces, eres un asesino FLOJO.





Arriba: Crash, boom, bang, etc. Aprovecha las zonas explosivas en los escasos momentos en los que tengas que abrirte paso a tiros. Eso sí, no esperes que tanta pirotecnia no llame la atención.

PEQUEÑA Y MEDIANA EMPRESA

Hitman siempre ha sido una franquicia donde el modo campaña ha tenido una importancia vital, muy superior al multi. En este caso, con toda lógica, ese espíritu no se pierde. Pero la conectividad continua puede aprovecharse, no obstante, para redundar en lo que ha sido una de las señas de identidad de la serie: los jugadores que, por separado, presumen de acabarse los niveles con más precisión y efectividad que nadie. Por eso, las estadísticas de tiempo, víctimas y logros serán compartidas para mofa y befa colectivas. A ello se suma, por supuesto, el Modo Contratos, un multijugador asíncrono que no es sino una forma de extremar este espíritu de competición a distancia con niveles de creación propia.





garantizar cierta accesibilidad de todo tipo de publico a la nueva entrega.

El gran logro de *Hitman: Absolution* es el de haber llevado al extremo el punto de partida del resto de los juegos de la serie: la posibilidad de afrontar cada nivel como se desee. En este caso, los asesinatos se pueden planificar desde múltiples enfoques, preparar distracciones, optar por un sencillo asesinato traicionero. En niveles avanzados no será tan fácil, y posiblemente habrá que preparar varias maniobras de distracción para luego ir activándolas y no ser descubierto, especialmente en los niveles con varios objetivos.

En ese sentido, el juego es deliciosamente *old-school* y ostenta una mecánica de prueba y error que no tiene nada que ver con estar mal diseñada, más bien al contrario, ya que no cae en la tentación (imaginamos que IO habrá tenido que defender esta posición muy firmemente) de cascar un *checkpoint* cada tres pasos. El jugador tendrá que probar un método de asesinato tras otro, y fallar, y volver a intentarlo, y reiniciar niveles, y husmear en busca de armas potenciales, y decidir si un deportivo explotando es más o menos conveniente que una raya de cocaína con veneno, o si eliminar uno a uno a todos los guardias de seguridad de un recinto va a ser demasiado aparatoso o, por el contrario, va a ser la única manera de acercar a 47 a su blanco (la única, única, ya te decimos que no: todos los niveles pueden ser completados eliminando únicamente a los objetivos adjudicados).

La cuestión es que fallarás y fallarás, y tendrás que empezar los niveles una y otra vez, pero ahí está el gran logro de *Hitman*, ya que rara vez morirás porque no has tenido los reflejos adecuados en un tiroteo (aunque a veces sí: los intercambios de balas son más abundantes que en otras entregas), sino por no saber preparar adecuadamente tu estrategia. Simplemente, cambia de estrategia.

Absolution propone al jugador actual un cambio de mentalidad con respecto a los trenes de la bruja a los que nos han acostumbrado los pasilleros juegos de acción de éxito: entra en el escenario en el que tienes que actuar, que a menudo estará completamente cerrado hasta que cumplas la misión y, con ello, se abra la salida, y explora durante un rato. Si estás en un entorno absolutamente hostil, elimina a un enemigo, ponte su ropa y dedícate a localizar objetivos, armas improvisadas y posibles distracciones (desde sistemas eléctricos a formas de hacer ruido), busca atajos y piensa en un modo de escapar. *Hitman* tiene un enfoque cerebral y que no subestima al jugador, sí, pero también le pide sangre fría: ¿te descubren deshaciéndote de un cadáver pero tu contrincante no es lo suficientemente inteligente como para dar la alarma o buscar refuerzos? Desármale, neutralízalo, haz lo que sea posible para que tu cobertura no se vea en peligro. Del mismo modo que arrancarás cada nivel planificando al dedillo tus movimientos, también tendrás que estar dispuesto a improvisar si la situación lo requiere. *Hitman Absolution* es excelente precisamente por eso: las posibilidades que abre ante el jugador son reales, no son simplemente varios finales predeterminados para varias acciones prefijadas. Técnicamente, *Hitman: Absolution* llega a ciertos puntos de auténtico exhibicionismo interactivo cuando los enemigos (insistimos: sobre todo en los niveles más altos de dificultad, donde la IA es implacable) reaccionan a nuestras acciones y obligan al jugador a reconsiderar sus planes.

Es complicado de explicar por qué *Hitman: Absolution* funciona tan bien en ese sentido, pero cuando entres en un nuevo escenario y ante ti todo lo que veas son nuevas oportunidades de asesinato y nuevas vías para escabullirte de allí sin sufrir daño ni llamar la atención, tú mismo dejarás de usar el Instinto. Por eso no consideramos esa ayuda un problema de diseño: si quieres disfrutar de las soberbias posibilidades de *Hitman: Absolution*, prescindirás de él.

El estupendo modo Contratos de multijugador asíncrono termina de redondear la experiencia. Es una suerte que IO no haya caído en la trampa de la «necesidad de multijugador» que mancha el recuerdo de secuelas que no lo necesitaban (sí, *Bioshock 2*, *Dead Space 2*, os miro a vosotros), y hasta para eso ha decidido mirar a las costumbres de los jugadores clásicos de la serie: Contratos es una renovación de la vieja costumbre de los jugadores de *Hitman* de lanzarse unos a otros niveles ya superados, con nuevas limitaciones (distintos objetivos, prohibiciones en cuanto a víctimas o armas, contrarreloj), pero con el añadido de un somerísimo editor de niveles que se puede poner en común con los amigos primero y con todo el mundo más adelante si el nivel creado se considera lo suficientemente interesante. El resultado no es un pegote: lo importante de *Absolution* sigue siendo la campaña, pero Contratos es una perfecta guinda que redondea la experiencia.

Parece que Square Enix quiere, después de la excelente acogida que ha tenido el juego, apretar el acelerador y exprimir a conciencia la franquicia. Solo podemos esperar que sepa gestionar las futuras entregas con tanta clase y amor por la serie como la que ha desplegado IO en *Absolution*.

JOHN TONES



SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

UN GUION CASI REDONDO: A pesar de que no falta el imprescindible sentido del humor mórbido de la saga, echamos de menos un poco de riesgo y menos tópicos de redención y caras de palo.

FAQ

¿NO SON MUY DIFÍCILES LOS MODOS DIFÍCILES?
Como un infierno. Pero es como el juego alcanza toda su plenitud. Calma: de todos modos hay cinco niveles distintos, encontrarás el tuyo.

¿EL CONTENIDO ES REALMENTE ADULTO?
Sí: la violencia no complaciente y el retrato de los bajos fondos es sórdido e incómodo. Un genuino juego para adultos.

¿QUÉ ES ESA TIRITA DE 47 EN EL COGOTE?
Madre mía, es que todo lo quieren saber, ¿eh?

PACIENCIA CON LA REPETICIÓN DE LOS NIVELES. LA CADENCIA DE ENSAYO Y ERROR ES UNA DE LAS VIRTUDES DEL JUEGO, NO UN PROBLEMA. EXPLORA, MEDITA, RELÁJATE, DISFRUTA Y ASESINA.





ESTUPENDO HEREDERO DE JUEGOS QUE YA NO SE HACEN

UBISOFT MONTREAL REDIRIGE LA FRANQUICIA HACIA... ¿UN ASSASSIN'S EN PRIMERA PERSONA? ALGO ASÍ, PERO MÁS.

Far Cry 3

Le tenía ganas, pero no esperaba tanto de *Far Cry 3*, un juego que ha traspasado las barreras de género del pegatiros para acercarse más a los atrevimientos del mundo abierto de ciertos rolazos, las mecánicas de los hijastros de Looking Glass y ciertas recetas de *Red Dead Redemption* para paliar la reiterativa belleza de sus entornos. Todo envuelto en una ambiciosísima historia que presenta algunos de los momentos más duros del videojuego reciente, aunque se hunda en ciertos momentos en su propia ambición y un molesto poscolonialismo de opereta. En realidad, Rook Island, el archipiélago donde transcurre el juego, no deja de ser un País de las Maravillas algo forzado para Jason Brody, niñato de Santa Monica que acompañado de sus dos hermanos, un par de amigos y su chorba se tira en paracaídas directo a la madriguera del conejo. Para encontrarse en ella a un grupo de piratas del caribe versión moderna encabezados por el demente Vaas, que juega a Gato de Cheshire mediante el expeditivo método de hacer prisionero al grupete de angelinos de papá y venderlos en el mercado negro internacional de esclavos.

Desde ahí se construye *Far Cry 3*, con todos los elementos del héroe a su pesar que se ve envuelto en una rivalidad entre hermanos, una cultura tribal que le acoge como Salvador Blanco del Pobre Salvaje y unos cuantos tripis naturales por un quítame allá unas setas alucinógenas que nos recuerdan algo que ya sabíamos desde los sueños de *Max Payne*: el videojuego, por su propia virtualidad, es el terreno perfecto para romper los límites de lo real y jugar con las puertas de la percepción. Es decir, el juego -y no es algo que se pueda decir muy a menudo de un título con vocación de taquillazo-, hace avanzar al medio unos cuantos pasos. De paso, se toma el PEGI 18 como un reto y plantea ciertos momentos de los de soltar el mando ante el horror, el horror.

Pero retrocedamos un poco ante el horror, el horror. *Far Cry 2*, ya que hablamos de *El Corazón de las Tinieblas* y el poscolonialismo, era un juego lleno de ideas espectaculares de diseño cuya resolución se lastraba por la repetición, la horizontalidad, la distancia mal entendida y los negros mágicos que aparecen de la nada. Soy muy fan de ese juego, pero admito que es un peñazo gibraltareño. Lo mismo han pensado en Ubisoft, que en un ejercicio de golpearse el pecho han hecho contrición con un título más próximo a *Red Dead Redemption* o a los rolazos de Bethesda: un mundo gigante merece una lista de mecánicas gigante. De la escuela *Deus Ex* han aprendido que las escenas de acción deben ser abiertas y admitir varias aproximaciones. Porque sí, esto es un shooter, y puedes aparecer a escopetazo limpio en un entorno pirata hasta que solo queden cadáveres y tu mano en los testículos. O puedes sacar la cámara, marcar enemigos como en *Crysis* -oh, visión de detective de *Batman*, cuantísimo daño has hecho- y abatirlos uno a uno en plan ninja austral, modificando convenientimente tus armas. O puedes sembrar todo de explosivos remotos y minas; jugar con la fauna local; coger prestados los capítulos de Sun Tzu del fuego y el dominio del terreno; infiltrarte a cuchillada limpia encadenando cuentas y satisfactorias muertes íntimas. En fin: libertad.

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

CÓCTEL DE MECÁNICAS: Entre minijuegos, desafíos, póker, plataformeos y demás brillitos, el título parece insaciable en cuanto a target. Permite saltar de género como nosotros de marca de bebida energética.

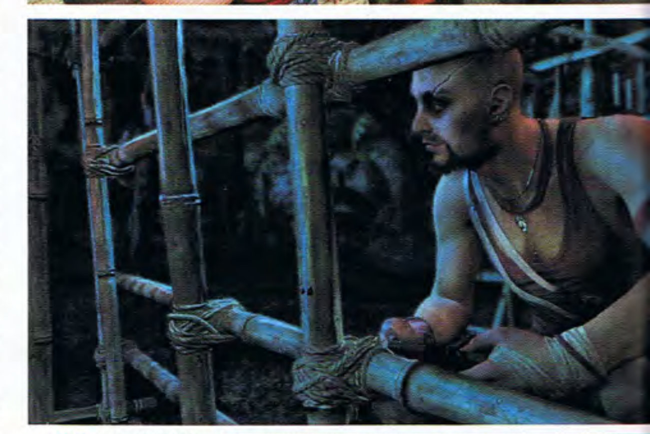
Todo esto da experiencia, porque también hay zapatitos de rol, y el sistema es precioso: resulta que los Rakyat, la tribu que vas a salvar porque para eso eres un pringado sin entrenamiento militar previo, te ponen un tatu molón que va dibujándose según subes de nivel. Cada dibujo del tatu representa una habilidad y, aquí está lo bello, hay una frontera de realismo mágico entre los "poderes" del tatuaje y tu evolución. ¿De verdad es el tatau (como lo llaman ellos) el que hace que ahora puedas saltar desde un tejado, cuchillo en ristre, o deslizarte por una tirolina escupiendo plomo a lo Chow Yun Fat? ¿O es el callo que vas cogiendo lo que te hace perder el pelo de la dehesa metropolitana y ser un hipster del asesinato? Es de los detalles más agradables de las intenciones del juego. Porque *Far Cry 3* oscila temáticamente entre el Viaje del Héroe convertido en pesadilla y la aventura Indy de un *Uncharted* (todo el segundo acto).

La exploración y la mejora son la otra capa: el mapa es una mancha oscura hasta que vas ascendiendo torres de radio hechas ruina (minipuzzles plataformeros 3D, cada apartado es su propia mecánica, el juego es una criatura de

NO ESTOY SEGURO DE QUE FAR CRY 3 SEA UN SHOOTER: HAY SIGILO, ROL, MELÉ SALVAJE...







Arriba: Vaas, el Gato de Cheshire psicópata de la opereta de sexo, drogas y ultraviolencia.

APORTA MÁS QUE

UN SHOOTER MILITAR

AÚN LE QUEDA PARA



SKYRIM



Arriba: Hay tres o cuatro misiones sobre railes que resultan memorables, tanto por la intensidad (duran poco y matas mucho), como por el diálogo. El momento "novia al volante" no tiene precio.

AL DETALLE

GÉNERO: The Shooter Scrolls
PLATAFORMA: PlayStation 3
OTRAS PLATAFORMAS: Xbox 360, PC
ORIGEN: Canadá
COMPAÑÍA: Ubisoft
DESARROLLADOR: Ubisoft Montreal
PRECIO: 71,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-4









UN COOPERATIVO A MEDIDA

No le he prestado demasiada atención al multijugador por motivos evidentes: la sensación de descubrimiento y mejora del personaje y las pequeñas decisiones que tomamos para hacerle crecer que suponen la grandeza de Far Cry 3 desaparecen en algo tan inmediato como el pum-pum directo. A pesar de que tiene un par de vueltas de tuercas bastante majas que explotan el lado sigilo (el capturar la bandera aquí se convierte en infiltrarse en el puesto enemigo y reventarlo: hay ideas de ritmo y mecánica muy interesantes ahí). Pasa lo mismo con el cooperativo: cuenta con su propia historia y paisajes exclusivos, un esfuerzo loable que reconocer, pero no llega en ningún momeno a las cotas de libertad que tiene el juego principal. Que a lo mejor somos muy exigentes, pero es que el single es soberbio y alza el listón.







Abajo: El arco al final ha quedado como un extra. Mola porque permite bajas de sigilo en momentos puntuales, pero no hace nada que un rifle de francotirador con silenciados no te dé con 100 metros más de distancia.




Arriba: El fuego no tiene tanto papel como en la inflamable y destruible África del 2, pero al menos se conserva. Empezar un incendio añade un elemento de descontrol memorable al asunto.

CONQUISTANDO ROOK ISLAND

El problema principal de la secuela era que al viaje, ya de por sí pesado, se le añadía el suplicio de puntos de control donde los enemigos aparecían cada pocos minutos. Aquí el spawning es menos evidente y, lo que es más, si conquistas puestos de avanzada, liberas zonas de todo lo que no sea fauna, y abres un montón de misiones paralelas, cada una con su utilidad y objetivo. Entre mis favoritas está el rollo "sé tribal": tienes que matar a cuchillo a un líder pirata random, fuertemente protegido. Es decir, te dan una máquina de Goldberg viviente que tiene que culminar en una puñalada. Las de "caza animal con arma específica" también tienen su qué. Y el *Duck Hunt*. Todo menos las carreras, vaya.





Frankestein de las mejores ideas de los últimos años: ninguna de por sí es excelente, pero la suma es espectacular) que descubren ruinas tribales, emplazamientos enemigos, poblados, reservas de animales, instalaciones militares japonesas de antaño... Fuentes de coleccionables, vaya, aunque aquí levemente justificados e interesantes, convirtiendo el mapeado de localizaciones en un cruce entre la compulsividad coleccionista de un *Just Cause 2* más comedido y los -escasos- momentos de mazmorreo de *Skyrim*. Coleccionismo impulsado por tres corrientes. La primera es que todo tu equipo depende de ti: si quieres llevar más de un arma, aumentar tu munición, poder llevar más dinero, etcétera, tienes que hacerlo tú mismo. Una nueva cartuchera consiste en salir al campo, buscar un par de bichos y despojarles de vida y pellejo cual trampero contemporáneo. De muchos bichos, cada uno con su propia etología y que a cada paso te recuerdan que ya no estás en pasar del ruido del motor en la distancia, no ver la aleta del tiburón porque estás esquivando balacera buceando y te toca liarte a puñetazos en el morro del escualo a lo Batman.

La segunda es que completar misioncillas, coleccionables, desafíos On-line (un hombre, armas prefijadas, un escenario cerrado, dos minutos: ¿alguien dijo *Los Mercenarios* de *Resident Evil*?), etcétera, te da recetas y nuevas armas. Las recetas sirven para hacer pociones con la flora que vamos recolectando cual alegres habitantes de Tamriel. Que mejoran la caza, el combate, nos curan, todas esas cosas que se espera de bebidas mágicas, aunque aquí te dicen que son drogas. Drogas que te permiten ser ignífugo. Ajá.

Y el tercer eje son las descripciones de todo el maldito atajo de cambio de armas que más de una vez te hará soltar una pedrada en mitad de un Sam Fisher perfecto- y unos gráficos tremendos que hacen chirriar de dolor a PS3 (evidentemente, en PC la cosa llega a cotas de texturas en alta que son un primor) pero oye, el frame rate ni se inmuta y aunque hay trucos de *upscaling* y demás la cosa es bonica y muy lograda, con unos horizontes que justifican el ala delta, el paracaídas y un elemento aéreo completamente desatado en el último tercio. Y el fuego, amigos, el fuego que se extiende y lo consume todo y da vergüenza en esta industria que ésta sea la primera vez que se usa así desde que lo inventara *Far Cry 2*.

Far Cry 3 es un constructo de unos veinte juegos. Ubisoft ha tirado por fijarse en todo lo que ha funcionado -en ventas o crítica- de los últimos cinco años y lo ha metido, pegara o no. A nivel jugable, la cosa funciona -excepto porque quizás a la isla le falta variedad paisajística, pero ayuda a esa desorientación necesaria para que el juego funcione-. La historia, sin embargo, se despega demasiado de los logros de la secuela -esa malaria, ese mal rollo pegado a tierra, esas armas que se llenan de barro, ay- y se pierde en una paja mental alucinada. Con momentazos, ya lo dije, pero con una continuidad que parece la DC de los 70. Pero da igual: el juego ha conseguido abrir el género. O, casi mejor, traspasarlo. No tengo nada claro que *Far Cry 3* sea un shooter; es, tal vez, la primera entrega de algo que *Fallout 3* no consiguió y *Human Revolution* redujo a pasillos. Algo importante.

Kansas, Dorothy: a las pocas horas de juego viví un momento de los de aplaudir. En mitad de una cacería de ciervos los bichos salen corriendo porque viene un j*BEEP*o tigre del averno. Un par de calzoncillos manchados después decido utilizar la técnica secreta "tengo nivel 2 en *Skyrim*": correr. Encuentro con piratas, tiroteo confuso, el tigre por medio, un acantilado, saltar al río, nadar hacia la orilla, verse arrastrado al fondo por un [RISTRA DE TACOS] COCODRILO, pelea tarzanesca submarina y el tigre convertido en cartera gracias al cuchillo, llegar a la orilla y ser devorado por dingos. Y no es un truco único, cosas así me han pasado unas cuantas veces por: no prestar atención a las orillas, ignorar a la manada de búfalos que huyen, lo que encontramos, hechas por un agente de la CIA que recuerdan mucho al sentido del humor que nos gusta por aquí: zafias, brutas y comparando el mordisco de un cocodrilo con lo que te hacía tu ex novia borracha con la boca los jueves por la noche. Que rompe completamente el pathos de un Brody torturado porque "ay, estoy matando gente para salvar a mis amigos y me gusta". Pero también lo rompe que una jamona en tetas te fuerce cuando estás drogado mientras tu novia cuqui espera que la saques con vida de la isla y no pasa nada. O eso o es que Brody es un canallita que va de poetuitstar por la vida. Todo se sustenta en un sistema de control rotundo -al que cuesta acostumbrarse, sobre todo con

JAVI SÁNCHEZ

SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

MENOS REPETICIÓN: Nos han quitado la malaria, el realismo y las armas porque el 2 no molaba. Eso sí, la repetición de escenarios no la han arreglado, aunque la variedad de misiones sea un plus.

FAQ

¿CÓMO ES DE GRANDE?
Mucho, la verdad. Otra cosa es que merezca la pena tanto mapeado cuando las montañas te revientan la exploración. Algo que el tercer acto y su capacidad de vuelo al instante consigue evitar.

¿QUÉ PASA CON FAR CRY 2?
Que MOLABA MIL, pero que no vendió nada. El referente del 2 era Joseph Conrad y el de aquí es Lewis Carroll mal entendido -Alicia en general siempre se entiende mal- y forzado. Gracias a Dios, nos han dejado el fuego. Pero han quitado el viento, así que...

EL JUEGO ES UNA CRIATURA DE FRANKENSTEIN DE LAS MEJORES IDEAS Y MECÁNICAS DE LOS ÚLTIMOS AÑOS. BIEN ENCAJADAS, ESO SÍ, AUNQUE LE QUITAN COHERENCIA A LA CAMPAÑA.



LOS "JUEGOS REUNIDOS" DE UBISOFT. AUN ASÍ: GUAU.

COMO EL DISCURSO DEL REY Y LOS LLANTOS DE TU ABUELA, ES UN CLÁSICO DE CADA NAVIDAD.

Call Of Duty: Black Ops II

500 millones de dólares en 24 horas. Es lo que Activision, según sus propias estimaciones, recaudó con *COD: Black Ops II* el pasado 13 de noviembre. Todos nos quejamos de lo poco que innova cada sucesiva entrega de *COD*, de su mecánica pasillera y de ese multijugador dominado por críos de 16 años que te masacran sin compasión mientras cosechan Prestigios a los dos días de ponerse el juego a la venta. Pero de la misma manera que le dices a tus amigos que te pirras por el cine de Truffaut, cuando en realidad tu peli favorita es *El Peque se va de Marcha*, para muchos de nosotros cada nuevo *COD* se convierte en un "placer culpable", que nos hipnotiza con una Campaña pirotécnica y un Multijugador adictivo hasta lo patológico. *Call Of Duty: Black Ops II* no renuncia a las señas de identidad de la franquicia (faltaría más, viendo la pasta que le está proporcionando a Activision), pero se aprecia un esfuerzo, por parte de Treyarch, a la hora de innovar, tanto en la Campaña como en el Multijugador On-line. Pero poquito, no vayamos a asustar a esos millones de jugadores que vienen reservando cada entrega desde Semana Santa.

La trama de la Campaña (obra de David S. Goyer, guionista de la trilogía *Blade*, los *Batman* de Nolan y ese clásico llamado *Libertad para Morir*) va saltando (cual tuno en llamas) del pasado al futuro, de los estertores de la guerra fría durante los 80 a la tecnología SciFi del año 2025, para narrar el enfrentamiento de los Mason, padre e hijo, contra el villano más carismático jamás visto en un *COD*: Raul Menendez. A Goyer (que ya nos hizo matar al doble de Castro en el primer *Black Ops*) no le tiembla el pulso al colar en la historia a Noriega, Oliver North (que ha trabajado en el juego como asesor) y el mismísimo David Petraeus (el exdirector de la CIA aparece como -va a ser que no- Secretario de Estado en el año 2025). Cameos delirantes para una Campaña que sigue al pie juntillas la mecánica pasillera de sus antecesores (aunque en contadas ocasiones se abre un poco la mano con el tamaño de los escenarios), y que por primera nos permitirá elegir arma y perks antes de iniciar cada misión. A primera vista esto no parece gran cosa, pero se agradece mucho más que la otra gran novedad de la Campaña, que Activision se encargó de publicitar a bombo y platillo: las Strike Missions. Este cruce de FPS y RTS ramplón lo único que consigue es atormentar a los fans de ambos géneros (la IA de tus tropas es lamentable) y romper el ritmo del juego. Al final uno acaba abandonando la vista aérea para controlar a cada soldado en primera persona e intentar paliar el desastre. Afortudamente solo la primera Strike Mission es impepinable: podrás elegir si afrontar el resto o no, aunque ello afecte al final del juego (hay varios, dependiendo de las elecciones que hayas hecho durante la Campaña).

Antes de entrar en harina con la principal razón de ser de *Black Ops II* (el Multijugador, cómo no), tenemos que hablar de los zombis, la principal aportación de Treyarch al legado *COD*. Los muertos vivientes regresan por partida triple, en tres modos de juegos diseñados para disfrutarse en compañía. Por un lado está el clásico Supervivencia, con oleadas de podridos colándose por puertas y ventanas. En Tranzit viajaremos en autobús de un escenario a otro. Y luego está el más prometedor: Pain. En este último se enfrentan dos equipos de humanos frente a los zombis de marras, lo que dará lugar a alianzas temporales y puñaladas traperas, que al fin y al cabo es lo que da vidilla a este tipo de juegos. No está nada mal, para algo que nació como bonus, tras los créditos finales de *World At War*.

Y llegamos al Multijugador, lo que realmente importa, por encima de los contubernios terroristas, los tiroteos escriptados y el fichaje de Jordi Mollà (que no lo hace nada mal, doblando a Menendez). Además de poner a nuestro alcance el armamento del 2025 (drones terrestres y aéreos incluidos), Treyarch revoluciona la creación de clases con el sistema Pick 10 y no es la única idea buena que han tenido (ahí está el modo de muerte confirmada para tres equipos sobre un mismo escenario). Y aunque se notan los esfuerzos por hacer la experiencia accesible a todos los usuarios (con el sistema de ligas), lo cierto es que los novatos siguen comiendo plomo y barro, a manos de titanes del pad, camperos y otros coyotes. El juego On-line sigue siendo más estable en Xbox 360 que en PS3, y no es el único campo en el que la máquina de Microsoft sale victoriosa. Gráficamente está un paso por encima de la entrega PS3, en cuanto a frame rate. La de Wii U es estupenda, mucho mejor de lo que esperábamos a nivel gráfico, e incluso supera en algunos aspectos a la de PS3. Igualita que aquellos *COD* de Wii...

NEMESIS

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

COMO SIEMPRE, EL MULTIJUGADOR: Muchos han intentado imitar la fórmula, sin éxito. El multijugador es la piedra angular de los COD, un infierno On-line capaz de consumir tu vida durante meses.

FAQ

LA CARA DE BRIGGS ME SUENA MUCHO...

Es nada menos que Tony "Candyman" Todd, aunque con bastantes más años encima que cuando le vimos atormentar a Virginia Madsen. No es el único rostro que te resultará familiar: Harper tiene los rasgos faciales (y la voz, en la V.O.) de Michael Rooker (Henry: Retrato de un Asesino, The Walking Dead...)

¿HACE BUEN USO DEL GAME PAD DE WII-U?

En la campaña no demasiado, aunque en en el multijugador si resulta más útil: te muestra tu posición en el mapa y tiene atajos para ejecutar los Score Streaks. Puedes trasladar la imagen del TV al Game Pad pulsando + y - a la vez en el mando.

TAN BUENO COMO

CALL OF DUTY: BLACK OPS

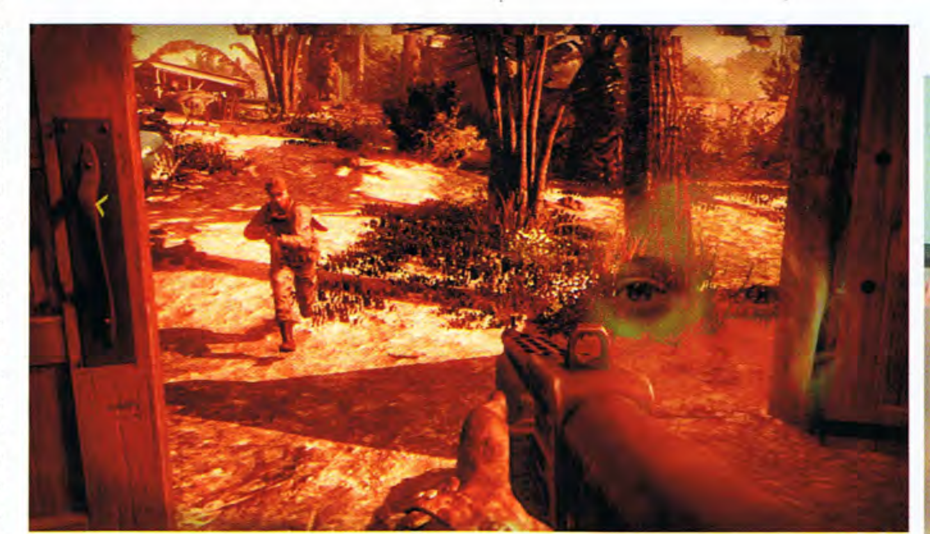


PEOR QUE

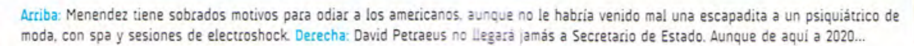
CALL OF DUTY: MODERN WARFARE II.

VEREDICTO 8/10

UNA VEZ MÁS, EL ON-LINE LO JUSTIFICA TODO







Arriba: Menendez tiene sobrados motivos para odiar a los americanos, aunque no le habría venido mal una escapadita a un psiquiátrico de moda, con spa y sesiones de electroshock. Derecha: David Petraeus no llegará jamás a Secretario de Estado. Aunque de aquí a 2020...



Abajo: En determinados momentos se te plantearán unas cuantas decisiones que marcarán el posterior devenir de la Campaña. Algunas más sutiles que otras.







EL CEPO EXPLOSIVO

Para aportar algo más de variedad a la campaña, antes de cada misión podrás elegir tu armamento y los perks. Uno de ellos, por ejemplo, te proporcionará una ganzúa con la que abrir determinados cerrojos y conseguir armas secundarias bastante interesantes. Nuestro favorito, los cepos para osos. Combínalo con una granada de mortero y harás las delicias de los más pequeños de la casa.



AL DETALLE

: FPS como fenómeno cultural
PLATAFORMA: PS3
S PLATAFORMAS: Xbox 360, PC, Wii U,
ORIGEN: EE.UU.
COMPAÑÍA: Activision
DESARROLLADOR: Treyarch
PRECIO: 70,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-18
ANÁLISIS ON-LINE: Sí









Izquierda: Los zombis de Treyarch han vuelto, y por partida triple. Eso sí, enfréntate a ellos con amigos. Hacerlo sólo es bastante aburrido. Derecha: Las Strike Missions son un cruce de estrategia en tiempo real y FPS, que no satisfacerá a los fans de los dos géneros.



MARIO, PAPEL Y TIJERAS

Paper Mario: Sticker Star

Derecha: En un irónico movimiento, Nintendo ha dado profundidad 3D los gráficos planos de Paper Mario. Y lo petan. De lo mejor en la consola.

¿Cómo hacer un juego en scroll lateral todavía más plano pero en una consola con efecto 3D?. Es una pregunta absurda, pero es lo que justamente podría decirse de este nuevo *Paper Mario*, que se regodea en ese juego tonto de mezclar dos esferas espaciales tan aparentemente contradictorias pero que, a la hora de la verdad, cuajan como nada que se haya visto en la consola hasta el momento. Esta saga que nació en Nintendo 64 y creció exponencialmente en GameCube para darse un pequeño golpe en Wii, parece haber encontrado un nuevo espacio para cambiar sus bases, aunque sin olvidar las cosas que lo hacen tan especial, que, básicamente, son Mario pegando saltos y un sistema de combate a lo RPG.

Mientras que *Mario & Luigi* son más roleros, e incluso se metían en el terreno de las estadísticas -ay, la estadística Bigote lo petaba- y las mejoras de armas y ropas, *Paper Mario* obvia todo eso y lo único que se mejoran son la vida y la cantidad de "magias" que podemos llevar encima. Con magias me refiero a pegatinas, que el nombre del juego no iba a ser tal si estas no fueran protagonistas de algo, vaya. El sistema de combate de *Sticker Star* ha variado significativamente en comparación con los dos primeros *Paper Mario* y casi consigue deshacerse del todo el elemento rolero, dejando únicamente como reminiscencia de este género sus combates por turnos. Está claro que el homenaje al olvidado *Super Mario RPG* de Super Nintendo ha quedado para los dos primeros juegos de la serie, puesto que este bebe más del título de Wii, -siendo bastante mejor que él, que todo hay que decirlo-. Sin embargo, se queda a medio camino, y no en un buen sentido, entre la acción por turnos y el plataformeo, como si no hubieran sabido hacia dónde tirar. No es algo, por suerte, que lastre la experiencia, pero por momentos se nota, -especialmente en determinadas pantallas-, que el juego no sabe bien qué es.

En lo que respecta a su estructura, *Sticker Star* es un juego de plataformas, porque los mundos se dividen del mismo modo que cien veces se ha visto en los *Mario*: por mundos temáticos con pantallas diferenciadas y separadas que tienen un principio y una meta, representada por una pegatina estrellada especial. Es posible abordarlas en desorden, pero siempre llegará un momento donde no se podrá avanzar porque se necesita un objeto que, oh, sorpresa, suele estar al final de cierto mundo. La exploración de las pantallas recuerda un poco a lo visto en *3D Land*, con cada estancia separada de las demás por tuberías o similares. Mientras se exploran los diferentes entornos, nos toparemos con puzles, que normalmente se resuelven volviendo a pegar una parte, literalmente, arrancada del mundo de papel por un villano. Estos enemigos corren libremente por el

AL DETALLE

GÉNERO: El papel sigue vivo
FORMATO: 3DS
ORIGEN: Japón
COMPAÑÍA: Nintendo
DESARROLLADOR: Intelligent Systems
PRECIO: 44,95€
LANZAMIENTO: A la venta
JUGADORES: 1

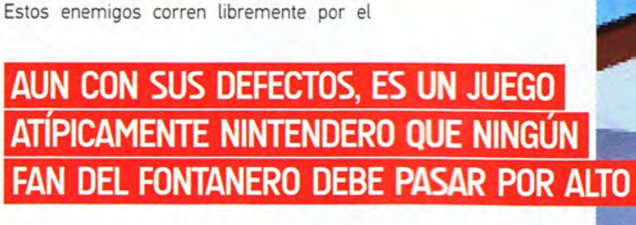


Arriba: Cualquiera que haya jugado a un juego de la saga conocerá los diferentes ataques de Mario, desde el martillazo al salto potenciado por botas metálicas.





Derecha: Encontrarse una pila de Toads apilados en un armario. Esto va con segundas, seguro, pero es una de las situaciones más normalitas del juego.



AUN CON SUS DEFECTOS, ES UN JUEGO ATÍPICAMENTE NINTENDERO QUE NINGÚN FAN DEL FONTANERO DEBE PASAR POR ALTO





FAQ

EN SERIO, ¿PEGATINAS?
Despégalas de muros, consíguelas de enemigos o cómpralas.

¿LAS HAY ESPECIALES?
Sí, unas son brillantes y otras son objetos 3D que hemos convertido en pegatina. Curioso, ¿eh?

¿Y SI SE ME ACABAN?
Pues huyes como una rata.

¿POR QUÉ LOS TOADS ESTÁN TAN DEPRIMIDOS?
Porque la princesa está en otro castillo, querido.

UNA PARTICULAR COLECCIÓN DE PEGATINAS

En este juego no puedes tener una Espada de Filo de Fuego +7, pero sí una pegatina Alpargata Saltarina Brillante. Pero ojo, posiblemente no sirva para atacar a todos los enemigos. Quiero decir, ¿cómo atacas un bicho con pinchos en la espalda con una alpargata, por muy brillante que sea? Mejor usar el martillo giratorio. O una concha de koopa, que con esta se puede atacar tambien a los enemigos de detrás. Pero eh, no hay que olvidarse de hacer los ataques de forma "excelente", porque quitan bastante más vida a los enemigos. Y hablando de vida, busca las pegatinas especiales escondidas por los escenarios que aumentan la vida máxima. Eso sí, siempre vigila cuánto espacio tienes en tu álbum de pegatinas y piensa que las pegatinas especiales ocupan el doble o el triple de espacio. ¿Todo entendido y bien clarito?



escenario y atacan a Mario si es que él no los ataca primero antes, claro. Se trata de un buen truco, ya visto en los demás juegos de la franquicia, en el que se hace que el jugador tome la iniciativa de los combates para empezar con ventaja. Ya sea golpeando primero, entrando sin más o siendo golpeado, empezará la batalla al más puro estilo de juego de acción por turnos.

Hay que olvidar las subidas de niveles y las estadísticas, pues aquí solo hay dos variables en juego: el tipo de enemigo y la sincronización de los ataques. Lo primero es fácil: saltar sobre un enemigo con pinchos, por ejemplo, no es buena idea. Lo segundo tiene más chicha. Cada ataque equivale a una pegatina. Estas se deben haber recogido previamente por los entornos, que están decorados con ellas. Y no todas atacan igual, aunque es fácil entender cómo funcionan, pues se basan en los típicos objetos de los Mario. Es fácil entender para qué sirve la pegatina de tortuga, la de la flor de fuego o la del martillo. Cada una tiene asociado un combo diferente que habrá que ejecutar con sincronización. Poder atacar y hacer más daño del estipulado dependerá no solo de si es una pegatina brillante, sino también de lo bien que se ejecute cada combinación. Por raro que parezca, es un sistema que se capta rápido en el primer mundo y que se va ampliando a medida que encontramos más pegatinas, pero que por desgracia se vuelve algo monótono en seguida. Para paliar esto, existen pegatinas con ataques especiales que se encuentran por el mundo y que, en un gesto genial del juego, se deben estampar literalmente contra un muro para convertirlas en pegatinas que hacen ataques especiales. Y también hay un dado especial para poder realizar más ataques por turno que funcionan como una máquina tragaperras: consigue parejas o trío para hacer dos ataques o más.

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

QUIERO MÁS PEGATINAS: Usar pegatinas en un juego hecho de papel es algo tan conceptualmente genial que me ha hecho recordar mi infancia de chiquitazos y calcomanías de Matutano.

Está claro que si se invierte tiempo, se aprenden las normas y se entienden los cambios con respecto a los previos juegos, *Sticker Star* es un juego muy disfrutable. La interacción con el mundo y los enemigos de papel siempre saca una sonrisa, incluso cuando ya está todo visto, y los diálogos son tan surrealistas que alguien en Nintendo debería hacérselo mirar. Quizá se deberían haber depurado las mecánicas roleras en lugar de sustituirlas por un sistema que convierten el juego en algo mucho más plano de lo que ya es. *Sticker Star* es, aun con esto, un juego atípicamente nintendero que ningún fan del fontanero debería pasar por alto.

BRUNO LOUVIERS

VEREDICTO 8/10
SIMPLE Y "PLANAMENTE" ENCANTADOR

UN HOMENAJE A LA CULTURA POP DE LOS OCHENTA EN FORMA DE VIDEOJUEGO

Retro City Rampage

Brian Provinciano ha convertido el videojuego indi en un vehículo referencial hacia la cultura pop de finales del siglo XX. La pregunta evidente es si el vehículo o el viaje merecen la pena. Formalmente, *Retro City Rampage* no deja de ser un *GTA* (el original, el de perspectiva cenital) pasado por la turmix del pixelazo y anclado a controles entendidos como clásicos: poca botonera, mecánicas simples y cierta imprecisión. Es decir, algo como lo que podemos encontrar en los buenos títulos de Armor Games o Kongregate, pero alejado de las cotas de excelencia mecánica a las que ha llegado el indi, independientemente de sus devaneos temáticos. Por poner dos ejemplos: *Super Meat Boy* tiene una jugabilidad a prueba de bombas y *The Binding of Isaac* es, simplemente, uno de los mejores juegos que me he llevado a la boca en toda mi vida, con independencia de las intenciones estéticas o narrativas de ambos. Son tremendos juegos en sus respectivos géneros. En ese sentido, *RCR* se queda un poco corto en la comparación, a pesar de que lo salpique de minijuegos calcados directamente de sus referentes originales, con paseos por los controles y propuestas de Smash TV, Frogger, Metal Gear, los machacabotones de Konami y un larguísimo etcétera, que recorre Atari, NES, los arcades y prácticamente todo el pixelazo que ha dado el mundo.

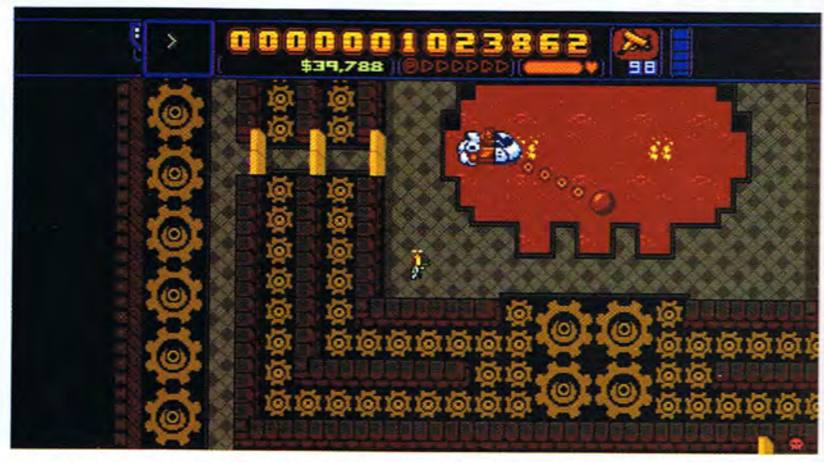
Porque *Retro City Rampage* funciona por acumulación: tiene un objeto tan bestial (la década del estallido de la cultura pop moderna, ni más ni menos) que puede permitirse el lujo de sacar y sacar y sacar conejos de la chistera de referencia inmediata y discurso meta -ese truco de *Shenmue* y luego *Yakuza* de entrar en un arcade y jugar a recreativa más simples pero que, puñeta, no dejan de ser de titulazos de Sega- cuya satisfacción principal es el reconocimiento del homenaje, pero que pocas veces llega más allá (cuando en dos minutos pasas de *Regreso al Futuro* a *Ikari Warriors* pasando por *Sonic, Duck Hunt, Super Mario, Bill y Ted* y el *Equipo A* se hace difícil procesar). El problema es doble, entonces: por un lado el jugador con edad o cultura acumulada como para pillar los referentes se va a ver sometido a una sobrecarga tan deliciosa como fugaz, con Provinciano dejándole la palabra en la boca en un bucle revolucionado de "ostras, esto es de...". Por otro, el jugador de insultante juventud entregado -y bien que hace- a su propia cultura se sentirá fuera de juego en mil ocasiones... A no ser que se lo tome como un viaje de descubrimiento del pasado, en cuyo caso también se quedará a medias, porque falta soporte, tanto narrativo como mecánico.

Pero, la acumulación. Con sesenta niveles a sus espaldas y una vez superado el escollo inicial, el juego absorbe sin remedio, échenle la culpa al bellísimo píxel o a un chiptune extraordinario. Así que sí, *RCR* termina por convertirse en su propio juego, aunque sea a golpe de echar encima un par de excavadoras de contenido. Limitado en la mayor parte de

AL DETALLE

GÉNERO: Tu infancia
PLATAFORMA: PC
OTRAS PLATAFORMAS: PS3, PS Vita, Wii, Xbox 360
PAÍS: EE.UU.
COMPAÑÍA: Vblank Entertainment
DESARROLLADOR: Vblank
PRECIO: 13.99€
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1

Derecha: *Retro City Rampage* brilla más cuando abandona su mecánica *GTA* para adentrarse en la calcamonía de géneros y títulos. Aquí nos recuerda que hubo un tiempo en el que Kojima no era un pesao de la cinemática.



Arriba: El juego es un demake imparable hasta de referencias posteriores. Este Robotnik de chichinabo es la prueba, pero madre mía, cómo hemos echado de menos los anillo para pasarlo: subidón loco de dificultad.



Arriba: Provinciano le ha echado más o menos una década al juego, píxel a píxel. Y hay que reconocerlo, ha clavado el rollo del pantallazo NES a la perfección.

Derecha: Aquí no se oye, pero el chiptune es, con mucho, de lo más fresco y válido del juego: Leonard J Paul, Matthew Creamer y Jake Kaufman han hecho un trabajo excepcional de, aquí sí, homenaje.

SORPRENDE QUE UN JUEGO QUE QUIERE SER HOMENAJE DE LOS 80 TOME COMO BASE ALGO MUCHO MÁS POSTERIOR: EL GTA ORIGINAL.





FAQ

¿QUÉ VERSIÓN ME PILLO?
Nuestros compañeros ingleses recomiendan la de Vita y lo mismo tienen razón. En PC el atracón se hace pesado.

¿QUÉ PODEMOS HACER EN EL JUEGO?
Plataformas, tiros, repartir periódicos, cruzar la carretera, jugar arcades, ir de tiendas...

¿Y LUEGO? ¿Y LUEEEEGO?
Theftropolis tiene desafíos y coleccionables a cholón. Le habré dado un seis, pero no hay forma humana de soltarlo.

los casos en ir de A a B para matar y/o recoger C, pero los juegos modernos también hacen eso y nadie pone el grito en el cielo.

Los homenajes brillan más cuando incluyen soportes y cruzan décadas aterrizando en el indi actual, como una especie de juego de carreras de *Super Meat Boy* en el que se rememora la fallida *Virtual Boy* o en los arcadazos de un solo botón en el que se nos desliza un *Bit.Trip Runner* aún más devolucionado. Para colmo, cada misión, desafío o minijuego arranca una locura de bonus y coleccionables por lo que el juego siempre te mantiene ocupado y en constante progresión.

Pero la discusión persiste: ¿es un buen juego? Digamos que es *adecuado*. Puede que sea culpa de nuestro propio hype, pero de algún modo *Retro City Rampage* parece una oportunidad perdida: es un juego que mira atrás con tanta pasión que se rompe el cuello, y le queda la cabeza colgando, en vez de ser el glorioso hito que esperaba, donde las referencias fueran el telón de fondo para articular un título con voz propia y palabras nuevas.

En vez de eso, nos ha quedado el chiste: un humor suave, desarticulado, un slapstick cultural que ni siquiera araña la superficie de lo referido. Es decir, Provinciano presenta cada apartado de su juego como "esto mola porque es viejo", como si lo vetusto fuera una cualidad en sí cuando (como explica muy bien Avellone en el reportaje de *Project Eternity* de este número) precisamente la falta de mirada crítica y las gafas de nostalgia le hacen un flaco favor al retro. Posiblemente el talibán del retro porque sí y el fanático hipster gafabarba indi se estén acordando de mi madre con esto, pero es que Provinciano olvida algo demasiado importante a la hora de hacer hablar al videojuego: su dependencia tecnológica. El videojuego retro no era bueno porque no pudiera hacer más: era bueno *a pesar* de que no podía hacer más; sus bondades residían -como ahora- en una furia contra la máquina y sus aparentes limitaciones creativas.

Por eso *Hotline Miami* o *Isaac* son las maravillas actuales que son: eligen un código retro para crear, mientras que *Retro City Rampage* se queda en una Polaroid mal encuadrada de una época. Que habrá quien lo llame vintage, pero no cuela. Como juego en sí, *RCR* es reiterativo y simplista, satisfactorio a ratos, mal equilibrado, con contenido como para parar un tren y, para el treintañero, un colocón de adolescencia estético y vacuo, que aflora unas sonrisas ensoñadas, pero no desempolva las fotos de las ex. Aunque creo que eso es bueno.

JAVI SÁNCHEZ

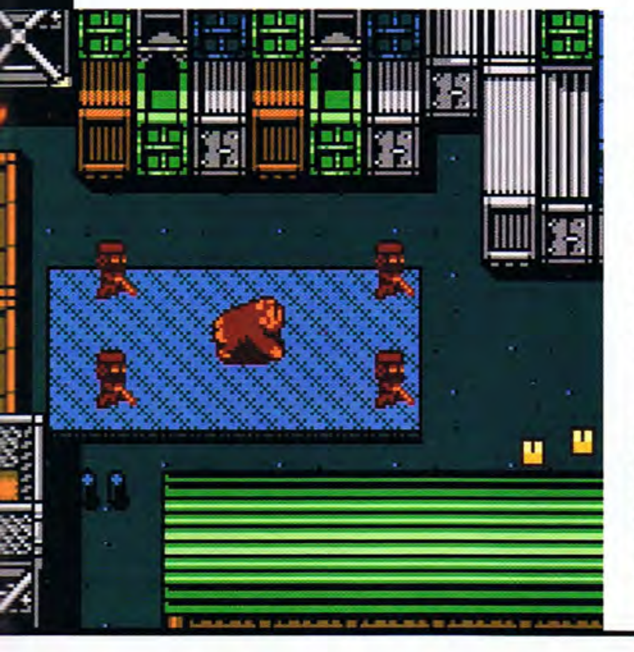
LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO ESTE JUEGO

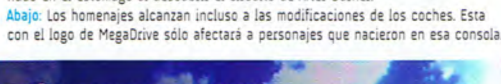
¡HAZTE CON TODAS LAS REFERENCIAS!: Debe haber por ahí una wiki en la que vengan todas las referencias que tiene el juego, porque nosotros hemos tirado la toalla. Pero por su velocidad.

UN VIAJE AL PASADO

Nadie nos puede acusar de que no nos guste ese fabuloso concepto que es "la chorrada". Pero la base del juego -viajar al pasado con la intervención de Doc Brown y Bill y Ted- nos recuerda una razón por la que no es bello todo el retro: una excusa que ni siquiera llega a chiste. Por suerte la ciudad de los 80 en la que quedamos varados sí que tiene un encanto nostálgico a prueba de bombas, aunque sólo sea porque cada edificio y letrero es un orgasmo de recuerdos. Tal vez un tanto autoconsciente: en apariencia Nolan's Arcade se llama así por Nolan Bushnell, pero un par de guiños implícitos al Chris Nolan director nos ha hecho un mix entre Inception y Scanners.



VEREDICTO 6/10
LA INTENCIÓN ES LO QUE CUENTA, PROVINCIANO


Derecha: Para cualquiera que tenga de 30 a 40 años es imposible no sentir un nudo en el estómago al descubrir el circuito de After Burner.
Abajo: Los homenajes alcanzan incluso a las modificaciones de los coches. Esta con el logo de MegaDrive sólo afectará a personajes que nacieron en esa consola.











DERRAPES ETERNOS Y FAN SERVICE A MANSALVA.

Sonic & All-Stars Racing Transformed

Barato, divertido y repleto de homenajes a juegos con los que todos crecimos. Se puede decir más alto, pero no más clarito. *Sonic & All-Stars Racing Transformed* es un pequeño y delicioso hallazgo entre un mercado navideño repleto de mastodontes triple A. El juego de Sumo Digital (sí, los fieras que programaron las conversiones domésticas de *Out Run 2*) repite los mismos ingredientes del *Sonic & Sega All-Stars Racing* de 2010, pero el resultado es mucho más satisfactorio, y eso que al principio un servidor no se encontró excesivamente cómodo con lo que es la seña de identidad de esta secuela: circuitos que combinan asfalto con segmentos sobre agua y aire. Al igual que en el reciente *Mario Kart 7* de 3DS, los vehículos se transforman en aviones y lanchas dependiendo del caprichoso diseño de unos circuitos inspirados en leyendas del calibre de *Shinobi*, *Golden Axe* o *After Burner*, entre otros clásicos. Sega sabe como camelarse a los treintañeros (cuarentones en mi caso), pero la cosa no pasaría de una astuta maniobra mitómana de no ser por el probado talento de Sumo Digital a la hora de firmar arcades de conducción: el control de los vehículos es perfecto. Los derrapes eternos de *Out Run 2* están presentes y serán clave para poder llegar el primero a la meta (gracias a ellos lograrás unos cuantos turbos extra), en un juego mucho más puñetero de lo que su look infantilón podría indicar a primera vista. La IA irá a machete, lanzándote todo tipo de proyectiles, bombas y basuritas varias, mientras apuras cada curva en busca de ese primer puesto con el que sumar estrellas e ir desbloqueando los sucesivos circuitos y pruebas del Tour Mundial. Por supuesto, también hay copas a lo *Mario Kart*, y carreras frente a otros jugadores, tanto en Off-line como On-line. Faltaría más.

TODOS ESTOS HOMENAJES SE SUSTENTAN SOBRE UNA MECÁNICA SOLVENTE

Sobre el papel, *Sonic & All-Stars Racing Transformed* no se desmarca demasiado de otros juegos de karts del mercado (estas navidades han aparecido otros dos títulos de corte similiar: *LittleBigPlanet Karting* y *F1 Race Stars*). Pero todo cambia desde el mismo instante en que uno ve desfilar el logo de Sega y comienza el inagotable bombardeo de referencias a juegos con los que todos hemos crecido, tanto de recreativas como de consola. Y no hablo de ver a Gilius Thunderhead, Ulala, Beat, Sonic o B.D. Joe disputarse una curva. Hablo de un circuito inspirado en *After Burner* con la música original de la recreativa de 1987. De otros basados en *Burning*

AL DETALLE

GÉNERO: Nostalgia sobre ruedas
PLATAFORMA: PlayStation 3
OTRAS PLATAFORMAS: Wii U, Xbox 360, PC, 3DS, PS Vita
ORIGEN: Reino Unido
COMPAÑÍA: Sega
DESARROLLADOR: Sumo Digital
PRECIO: 40,99 € (PS3, Xb360, PC, 3DS, PS VITA), 50,99 € (Wii U).
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-10
ANÁLISIS ON-LINE: Sí


MEJOR QUE
SONIC & SEGA ALL-STARS RACING
PEOR QUE
OUTRUN 2006: COAST 2 COAST





FAQ

¿QUÉ INCLUYE LA EDICIÓN LIMITADA?

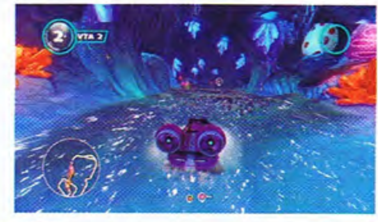
La primera hornada del juego incluye un DLC para descargar un circuito inspirado en Out Run 2 (aunque ahí Richard Jacques no ha estado muy inspirado con la música) y Metal Sonic como vehículo/personaje.

¿SE PUEDE VER EL JUEGO EN EL GAMEPAD DE WII U?

Sí, aunque de manera inexplicable, las instrucciones del juego no explican cómo. Simplemente tienes que deslizar un dedo hacia abajo en la pantalla del Game Pad para que la imagen pase del televisor al mando.

Arriba: La versión Wii U presenta algo más de blur, respecto a la entrega PS3. Pero el control sigue siendo excelente.
Abajo: Ristar dando la salida a la carrera. Racing Transformed tiene infinidad de pequeños detalles como éste, que el mitómano Sega sabrá apreciar.











Rangers y *Panzer Dragoon* (por no hablar de *Skies of Arkadia* o *Billy Hatcher*). Ver al mismísimo Ristar manejando la banderola en la salida es algo que no pasará desapercibido a los ojos de cualquier veterano usuario de MegaDrive. La maravillosa banda sonora de Richard Jacques se encarga de poner la puntilla a un festival nostálgico que podría extenderse más allá del contenido del disco, si prospera esa petición para incluir a Segata Sanshiro entre los futuros DLC del juego.

Tal y como he recalcado antes, todo este fan service se sustenta sobre una mecánica solvente y mucho más desafiante de lo que puede parecer en un principio. El diseño de algunos circuitos es mejorable (en ocasiones no sabrás por dónde narices tirar cuando estés transformado en barco o en avión), pero otros son absolutamente redondos y el talento de Sumo Digital se aprecia desde que agarras la primera curva y te reencuentras con los derrapes de *Out Run 2*. Los gráficos, aunque simples, corren como la seda y recrean con bastante cariño cada una de las franquicias homenajeadas. Y tampoco queremos dejar pasar un detalle importante, y más en los tiempos que corren: el precio. *Racing Transformed* llega a las tiendas superando en unos pocos céntimos los 40 €. En todas las versiones, salvo Wii U, que se va hasta los 50 € (aunque la ausencia de un *Mario Kart* en el catálogo de salida de la consola de Nintendo le ha venido de perlas). Una jugada muy acertada por parte de Sega, con la que logra desmarcarse de sus competidores y dar un último empujoncito a esos nostálgicos con ganas de revivir los mejores tiempos de la compañía, cuando era capaz de mirar cara a cara a Nintendo y sus recreativas marcaban el camino a seguir por la industria. Nadie duda en que hay novedades mucho más atractivas que *Racing Transformed*, pero por 40€ te llevarás a casa un arcade divertido, bien facturado y rebosante de cariño hacia una era fundamental de los videojuegos.

NEMESIS

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

NOSTALGIA POR TIERRA MAR Y AIRE: El homenaje a los clásicos Sega alcanza a vehículos, circuitos e incluso la banda sonora. Esperad a escuchar el tema de Golden Axe o el de Shinobi.



LOS ICONOS DEL UNIVERSO CREADO POR SONY LLEGAN A LAS MANOS

PlayStation All-Stars Battle Royale

De acuerdo, todos sabemos que la idea no es nueva y que otra compañía se adelantó hace años a Sony en esto de la "lucha de mascotas". Mucho cuidado con esas ideas preconcebidas. Porque es muy fácil decir que *PlayStation All-Stars Batle Royal* es una copia de *Super Smash Bros* y sus secuelas... es muy fácil cuando no has jugado ni una sola partida al título de Sony, claro. Todo en el juego es simple y directo, lo que ves es lo que hay: un juego de lucha de fácil acceso, en los límites del "Party Game" (sobre todo con cuatro jugadores), protagonizado por algunos de los personajes más famosos de la historia de PlayStation y al que cualquiera puede jugar... pero muy pocos estarán a la altura para controlarlo a la perfección.

Las premisas son sencillas: golpea a tus oponentes hasta rellenar la barra de super con uno, dos o tres niveles como máximo. Hecho esto, la única manera de puntuar es acabando con los enemigos, y eso solo se puede hacer ejecutando correctamente alguno de los supers. Dependiendo del nivel, tendremos que conseguir el mayor número de puntos en un tiempo establecido o alcanzar un determinado número de puntos antes que los oponentes. El objetivo es simple, la forma de alcanzarlo no lo es tanto; todos los personajes comparten un sencillo sistema de control compuesto por super, salto, defensa, tres tipos de ataque y llaves cuerpo a cuerpo. La gracia está en que las diferencias entre cada personaje son abismales... algo que tendrá satisfecho a fans de los géneros más dispares. Si lo tuyo son los ataques cuerpo a cuerpo, Kratos, Heihachi o Nariko (*Heavenly Sword*) satisfarán tus deseos; si prefieres atacar a tus enemigos desde la distancia, Radec (*Killzone*) y su rifle te permitirán hacerle la vida imposible a tus oponentes. Muchos de los demás personajes mezclan todo tipo de ataques, como Dante (de *DMC*), Nathan Drake, Cole McGrath (en sus dos versiones) o Ratchet & Clank. Un tercer grupo, capitaneado por Sackboy y seguido de cerca por





Abajo: En ningún otro título del mercado vas a tener la posibilidad de enfrentar a auténticas leyendas del universo PlayStation: Nathan Drake, Parappa the Rapper, Dante, Jak & Daxter, Raiden (Metal Gear), Sly Raccoon... Es como un sueño hecho realidad.





AL DETALLE

GÉNERO: Beat'em-up
PLATAFORMA: PS3 / PS Vita
ORIGEN: EE.UU.
COMPAÑÍA: Sony C. E.
DESARROLLADOR: SuperBot
PRECIO: 59,95 € (PS3) 39,95 € (PS VITA)
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-4

Derecha: El delirante diseño de los escenarios mezcla elementos como al dios Hades de God of War con guerreros Patapon.



SONY POTENCIA LAS POSIBILIDADES CROSS-PLAY DEL JUEGO REGALANDO LA VERSIÓN DESCARGABLE DE PS VITA AL ADQUIRIRLO PARA PLAYSTATION 3.



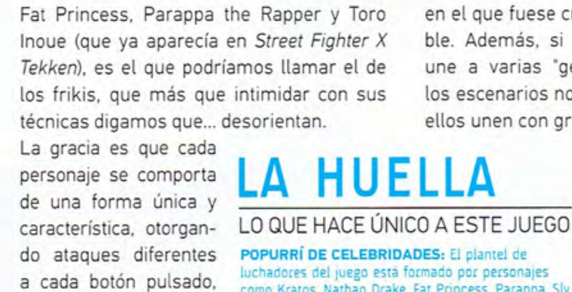


Izquierda: Tendrás que aprender a manejar bien a todos los personajes para aprovechar sus posibilidades, que son de lo más dispares: lanzamiento de barriles explosivos, uso de rifle sniper, minas antipersona, espada de Hades...









Arriba: Antes de enfrascarte en confusos combates como el de la pantalla, PASBR también te permitirá practicar y superar una serie de pruebas generales y otras específicas de cada personaje. Conseguir completarlas todas en "difícil" es todo un reto.



FAQ

¿CUÁNTOS PERSONAJES HAY DISPONIBLES?
Los 20 luchadores estarán disponibles de inicio, pero llegarán más en forma de DLC.

¿A QUÉ SE PARECE?
Es inevitable no encontrarle parecido con Super Smash Bros, pero creednos, PASBR es mucho más profundo.

¿HAY MUCHA DIFERENCIA ENTRE PS3 Y PS VITA?
Salvo las pequeñas diferencias en resolución de pantalla, ambos juegos se manejan igual, tienen las mismas características y la misma dificultad. El sistema Cross Play lo demuestra.



¡ESTO ES UNA FIESHTA!

Es lo primero que te vendrá a la cabeza cuando seas incapaz de mantener tus pies en el suelo mientras recibes golpes por doquier: "ésto es más un Party Game que un juego de lucha". Nada más lejos de la realidad. Pronto comprobarás que cada personaje requiere cierto nivel de experiencia para hacer algo, sobre todo en las partidas On-line, y que poco a poco empezarás a ganar combates y a realizar acciones que son realmente las que quieres llevar a cabo (algo que no ocurre a menudo en juegos de características similares).

Fat Princess, Parappa the Rapper y Toro Inoue (que ya aparecía en *Street Fighter X Tekken*), es el que podríamos llamar el de los frikis, que más que intimidar con sus técnicas digamos que... desorientan.

La gracia es que cada personaje se comporta de una forma única y característica, otorgando ataques diferentes a cada botón pulsado, dependiendo del personaje elegido. Si en *Street Fighter* es indispensable conocer bien a tu luchador, en *PASBR* será esencial saber como se comporta tu personaje en determinadas situaciones y, sobre todo, saber cuales son sus puntos fuertes para amasar niveles de super y acabar con los enemigos.

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

POPURRÍ DE CELEBRIDADES: El plantel de luchadores del juego está formado por personajes como Kratos, Nathan Drake, Fat Princess, Parappa, Sly Raccoon... Nadie puede igualar a su elenco.

Aunque técnicamente es de lo más correcto y no hay mucho que destacar, es artísticamente donde el título creado por SuperBot resulta de lo más notable. El parecido de cada personaje con su homónimo en el juego al que pertenecen originalmente, independientemente del sistema en el que fuese creado en su día, es increíble. Además, si el plantel de personajes une a varias "generaciones PlayStation", los escenarios no se quedan atrás, y todos ellos unen con gracia la temática de dos de los títulos en los que aparecían los personajes que protagonizan *PASBR*. El aspecto técnico resulta tan correcto en PS3 como en PS Vita, y son tan extremadamente parecidos (la única diferencia es la resolución de pantalla), que es posible participar en partidas, tanto Off-line como On-line, entre ambas consolas, en tiempo real y sin lag de ningún tipo.

Puede que la idea no sea original, pero ni se te ocurra pensar que *PlayStation All-Stars Battle Royal* es un beat'em-up simple o aburrido. Pruébalo y no podrás dejarlo.

DOC



¿LA AVENTURA GRÁFICA DE ESTOS TIEMPOS?

El Profesor Layton y la Máscara de los Prodigios

Si se mira desde cierta perspectiva, los juegos del Profesor Layton son algo realmente atípico. Para empezar, es un juego de puzles donde te pasas la mayor parte del juego hablando con desconocidos y tratando de resolver un misterio durante 10 horas. ¿Qué lugar hay para un juego así, para un título que se asienta más en los primeras aventuras gráficas que en los estándares modernos del tiro a la cabeza y el no parar? Parece que la clave del éxito está en el público al que se dirige, muy joven, y en el buen equilibrio entre una narración pausada y unos puzles bastante bien pensados. Y todo ello, sin Kickstarters, discusiones sobre lo indi ni Tim Schafer de por medio. A ver, no es que los *Profesor Layton* sean aventuras gráficas al uso, pero algo sí que tienen de este género tan abandonado, especialmente este último capítulo de la saga, que por fin ha introducido algunos elementos realmente nuevos en la mecánica.

El carismático y cortés -y por momentos, quijotesco-, Hersel Layton se ve implicado por enésima vez en la investigación de un misterio que ha caído sobre una ciudad y que envuelve todo con una capa de fantasía. Poco a poco, los prodigios llevados a cabo por el antagonista van dando vueltas alrededor de nuestros protagonistas y complican mucho las cosas, hasta que todo termina por explicarse de la forma más sencilla y empírica posible gracias al inigualable genio del protagonista, y la maña del jugador que está tras él resolviendo puzles, claro. 'El profesor Layton y la Navaja de Occam', debería llamarse, tanto este como los demás juegos. Hay una novedad genial: durante la historia, vivimos recuerdos de Layton con 17 años. Contar con otro camarada y un personaje menos perfecto es un encanto añadido, y ayuda a dar otra capa de profundidad a la historia, que se relaciona mucho con el personaje. Es una cualidad de esta saga, que no nos toma por catetos que prefieren esto a leer un libro, sino todo lo contrario. Y teniendo en cuenta el público joven al que se dirige, se le perdonan las constantes lecciones de civismo. Juego pensado para niños, sí, pero bien hecho.

Que se dirija de forma tan evidente a un público joven, permite ciertas licencias. Por ejemplo, cómo se da pie a muchos de los puzles secundarios. ¿Para qué complicarse la vida metiendo recursos narrativos que justifiquen resolver un rompecabezas cuando puedes lanzárselo al personaje a la cara o hacer que lo proponga de forma totalmente espontánea? Aplicado a la vida real, sería como si una persona te pregunta por una dirección y le pides que te resuelva un puzle para que ella misma obtenga la información que tú tienes de antemano, y así con casi todo. No es difícil coger cariño a esta fórmula tan absurda de avanzar en los puzles mientras se cuenta la historia al margen, pero hay que reconocer que chirría a menudo. Afortunadamente, los puzles importantes de la historia sí están bien incrustados en esta, y resulta ingenioso ver cómo han hilado ambas cosas. El desequilibrio entre estos y los que menciono más arriba es evidente también en la dificultad, dejando entrever una composición menos minuciosa que los anteriores. Los puzles principales mantienen un buen nivel, tanto en variedad como en originalidad, pero los secundarios tienden a repetirse. Esto no sería nada del otro mundo si no fueran los que más abundan después de todo y que nos asaltan casi sin que nos demos cuenta mientras exploramos los escenarios.

Entiéndase esta exploración como algo estático, porque en ningún momento tomamos control de los personajes de manera libre, y eso que ahora las estancias están repartidas por un minimapa; pero sí varía con respecto a previas iteraciones. Ahora se examinan con una lupa que reacciona en los entornos y que no nos obliga a probar por toda la pantalla, como los juegos anteriores. Así, el juego se desarrolla de manera cómoda entre la historia, los puzles y los momentos de, llamémoslo, acción aislada donde cambia la jugabilidad y tan pronto montamos a caballo como esquivamos momias. Esto último es lo que más refresca la saga, y debe ser el camino a seguir. Una pena que en este capítulo queden como algo anecdótico y escaso.

Los *Profesor Layton* respiran encanto y cuentan con unos personajes graciosos a los que se les coge cariño tanto por su idealismo como por cómo se relacionan con ese mundo un poquito Wes Anderson que habitan. Es una lástima que las mejoras no renueven lo suficiente la mecánica, y que pese a las buenas intenciones que se aprecian, se note el miedo a cambiar. Es algo comprensible tras cuatro juegos, pero de Level-5 se espera más que esto. En todo caso, no defraudará a los fans.

BRUNO LOUVIERS

FAQ

¿CÚANTOS PUZLES HAY?
Entre los principales y los que te vas encontrando mientras exploras la ciudad, hay un total de 150, sin contar los minijuegos.

¿SE HACE CANSINO TANTO TEXTO EN PANTALLA?
Por momentos sí, pero, esto entre nosotros, lo gordo se cuenta siempre en las cinemáticas o al final de cada capítulo. Se pueden omitir los textos de vez en cuando.

¿EN QUÉ MOMENTO SE AMBIENTA EL JUEGO?
Este *Layton* forma parte de la trilogía sobre los orígenes del profesor. Sucedería antes que los tres primeros juegos e inmediatamente después del cuarto.

BATMAN Y ROBIN... ¿LAYTON Y LUKE?
No me gusta nada lo que está insinuando, amigo...

MEJOR QUE

EL PROFESOR LAYTON Y LA LLAMADA DEL ESPECTRO





PEOR QUE

PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

LA ANIMACIÓN: Da gusto encontrarse con un trabajo tan bien hecho y original como el de Level-5, que con el salto a 3DS luce mucho mejor. El efecto de profundidad está muy bien integrado.

VEREDICTO 7/10

PUZLES CON EL MISMO ENCANTO INFANTIL



Arriba: La lupa es la principal innovación de la saga en bastante tiempo. Sirve para examinar los escenarios a gusto, en lugar tener que ir pinchando como un loco, como en los juegos anteriores. También sirve para hacer zoom sobre detalles que pasen desapercibidos.





Izquierda: Las secuencias de vídeo dobladas al español y animadas con maestría introducen personajes, historias y misterios. Acompañan más que interrumpen.





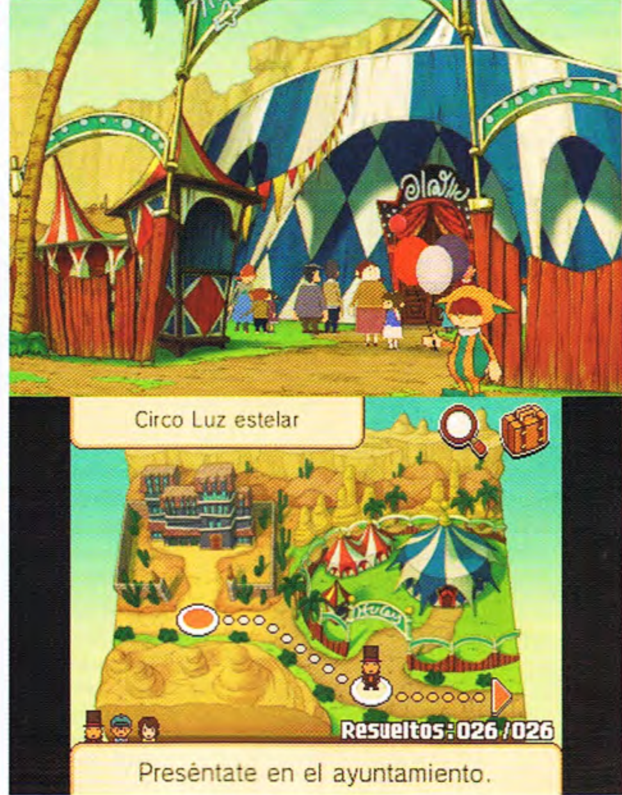
EL CONEJO, LA TIENDA Y EL ROBOT

Como resolver 150 puzles puede ser algo cansino, el juego intercala varios minijuegos que funcionan bien como contrapunto. El más gracioso es el entrenamiento del conejo de circo, que recuerda muchísimo a *Nintendogs*. El otro más destacable es el minijuego del robot, que solo avanza en dos direcciones en una pista llena de obstáculos y enemigos. Y en tercer lugar, está la tienda, que nos ayuda a entender el capitalismo: elige bien los productos para vender más.

AL DETALLE

GÉNERO: Puzles de anime
PLATAFORMA: 3DS
ORIGEN: Japón
COMPAÑÍA: Nintendo
DESARROLLADOR: Level-5
PRECIO: 49,95 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1









Arriba: El tema de las máscaras a lo *V de Vendetta*/Anonymous está muy de moda, y el malo de la historia no queda exento de ella. **Derecha:** Los puzles de "qué imagen es la correcta" son los que más abundan, pero no son nada fáciles. Eso hace que no se vuelvan tan repetitivos.



Arriba: La mejor forma de pasar desapercibida es caminando como una dama. No obstante también podrás ganar notoriedad.

UNA DE LAS MEJORES SAGAS, AHORA CON EXPERIENCIA TÁCTIL

Assassin's Creed III: Liberation

En tiempos de la Guerra de la Independencia, Nueva Orleans se encontraba dividida entre la ocupación francesa y la española. Y ninguna de las dos era positiva, ya que se dedicaban a a propiarse de los recursos y esclavizar a los nativos. Es en esta época cuando conocemos a Aveline de Grandpré, una asesina hija de un mercader francés y una esclava africana -cuya presencia en la historia, aunque importante, es mínima- que lucha contra la esclavitud y así restaurar la libertad de la ciudad. Sin embargo, así como Ezio y Connor eran asesinos a tiempo completo nuestra protagonista ha de mantener las apariencias y vestir y comportarse como una dama encorsetada para que su familia no descubra la verdad sobre su doble vida. Algo que también diferencia esta historia de las de otros *Assassin's Creed* es que, aunque conocemos a Aveline de niña, hay un lapso de tiempo que nos perdermos. Y aunque mantiene la intriga también crea cierta desconexión con la historia. No sabemos cómo Aveline se convierte en asesina ni tampoco dónde está su madre ni qué pasa exactamente en su familia. Mientras lleva a cabo su misión descubrirá que los templarios están detrás de todo luchando, bajo la apariencia de una obra justa, por hacerse con el control de la ciudad -como siempre-.

Aveline recibirá sus misiones de parte de Gerald, el maestro asesino de la hermandad de Nueva Orleans, que le llevarán no solo por la ciudad, sino también por el pantano, donde reside su maestro Agaté, y por Chichén Itzá donde tendremos la oportunidad de ver el templo Kukulkán y el Cenote Sagrado. Además, a lo largo de nuestro camino nos encontraremos con gran cantidad de personajes cuya aparición dará nuevos giros a la historia que serán de lo más esclarecedores. Aunque las tres localizaciones pueden dar apariencia de un mapa enorme lo cierto es que tiene un tamaño de lo más cómodo para ir de un lado a otro sin perder demasiado tiempo. Nada parecido a lo que *Assassin's Creed III* nos mostró. Sí es cierto que, aunque la extensión sea asequible, el pantano da una sensación de amplitud debido a que la zona "urbanizada" es de lo más pequeña y puedes moverte con total libertad para buscar tesoros o páginas del diario de la madre de Aveline, que nos alargará bastante el juego si queremos saber todos los detalles.

El cambio que ha dado Ubisoft al presentarnos a una protagonista femenina es una de las grandes innovaciones de *Assassin's Creed III: Liberation* que, además, permite que nos enfrentemos a las misiones de varias formas e incluso combinemos las identidades para resolverlas. De hecho, en esas misiones que tengamos libertad de elección tendremos que

AL DETALLE

GÉNERO: Asesina aventurera
FORMATO: PS Vita
ORIGEN: Bulgaria
COMPAÑÍA: Ubisoft
DESARROLLADOR: Ubisoft Sofia
PRECIO: 50,99€
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-4
ANÁLISIS ON-LINE: Sí

LAS TRES IDENTIDADES DE AVELINE TE PERMITEN AFRONTAR LAS MISIONES DE MUCHAS FORMAS DISTINTAS

FAQ

¿POR QUÉ TENEMOS UNA PROTAGONISTA EN LUGAR DE UN HOMBRE?
En el Nueva Orleans de esta época hubo una facción compuesta por mujeres, de ahí que Aveline encaje tan bien en el contexto histórico.

¿VEREMOS A DESMOND?
No, esta historia es independiente de la trama principal y por ello no aparece.

¿PODREMOS CONTROLAR A CONNOR?
Aunque haremos una misión junto a él no será más que un aliado. Será Aveline a quien controlaremos siempre



Abajo: En cierto momento de la historia tendremos que viajar a Nueva York para encontrar a uno de nuestros objetivos. Para ello contaremos con la ayuda de Connor, de Assassin's Creed III, quien conoce muy bien esos parajes.



Abajo: Aveline sabe utiliza sus encantos cuando la ocasión lo requiere, véase por ejemplo cuando debe acceder a una zona fuertemente protegida o también cuando anda por los muelles, muy poco recomendados para una dama.



planear una estrategia, ya que cada "versión" de Aveline tiene distintas formas de luchar y una resistencia cada vez menor. Aún así, es un juego que bebe mucho de los realizados para las consolas de sobremesa, especialmente de *Assassin's Creed III*, de donde han tomado la capacidad para trasladarnos de un sitio a otro a través de los árboles o la inclusión de animales aunque, en este caso, sin la posiblidad de cazarlos -únicamente podremos enfrentarnos a cocodrilos en el pantano para robarles sus huevos también con una combinación de QTE-. Pero también de *Assassin's Creed II*. ¿Recordáis los glifos y un misterioso vídeo llamado "La Verdad"? También aquí tenemos algo parecido bajo el mismo nombre. En lugar de buscar glifos tendremos que encontrar ciertos sujetos llamados "E" que nos mostrarán ciertos detalles no modificados de la historia. La razón de este minijuego es que el Animus pertenece a Abstergo -no se sabe si somos un sujeto controlado por ellos o lo han comercializado, pero considerando la voz que nos habla de los cambios en la versión verdadera del juego se inclina más hacia lo primero- y por eso no les interesa mostrar una versión clara de la historia de sus eternos enemigos. Esa voz que he mencionado antes pirateará el Animus de forma que aparezcan estos sujetos si entramos en una zona cercana a ellos. Una vez los eliminemos podremos ver una sección de la historia sin manipular.

Ubisoft ha apostado por PS Vita y por ello ha creado un juego que emplea al máximo sus funciones. Con la pantalla táctil podremos no solo movernos por los menus de manera rápida, sino también para seleccionar el objetivo y crear una racha de asesinatos. Algunas acciones podremos realizarlas con el touchpad, como remar -algo que recuerda bastante a *Uncharted: El Abismo De Oro*, por suerte el parecido se limita únicamente a eso- o robar, aunque esta mecánica en concreto es de lo más incómoda y hubiera sido preferible un método más tradicional. Pero no es lo único, a lo largo de la historia tendremos que resolver algunos puzles ayudados de la cámara de nuestra consola y del sensor de movimiento. Como las cartas con mensajes ocultos que se revelarán si enfocamos correctamente la cámara a un foco brillante -tampoco son nada del otro mundo, algo engorrosas y no demasiado divertidas-. Sin embargo, algunos aspectos dan la sensación de que el juego no está acabado. Empezando por los bugs, que los hay a puñados. No hay nada que corte más el rollo que ver cómo estás enfrentándote a un cocodrilo a distancia tumbada en el aire o peor aún, que después de una misión se desincronicen las atalayas y el mapa vuelva a estar sin explorar. Señores, un juego puede tener errores, nada ni nadie es perfecto, pero cuando las ralentizaciones -cuando se dan, pocas veces por suerte- pasan a ser el menor de los problemas es que algo falla. Afortunadamente, Ubisoft ya ha sacado una actualización para resolver estos problemas, pero lo de los parches de día uno se están convirtiendo en algo cada vez más habitual.

Dejando de lado estos fallos previos, Ubisoft ha hecho un buen trabajo con *Assassin's Creed III: Libertation* sobre todo porque PS Vita necesitaba un título de estas características. Aunque la historia en realidad no tenga relación con la trama de Desmond y no sea más que un complemento al contexto histórico de *Assassin's Creed III* -no podemos olvidar que nos cruzaremos con Connor en algun momento de la historia, aunque apenas participe en la misión y no pase por nuestro mando- no despegarás las manos de la consola hasta que lo termines.

PAZ BORIS

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

AVELINE: A la vez que encaja con el contexto histórico da más jugo a las misiones. Hemos visto mujeres en la Hermandad y al fin conocemos la historia de una de ellas. Un cambio agradable en esa tendencia masculina.

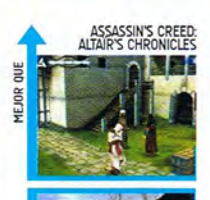
VEREDICTO 7/10
PS VITA DARÁ LAS GRACIAS POR ESTE TÍTULO

RECONQUISTA EL TERRENO

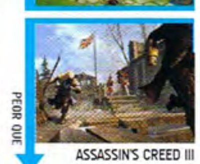
El multijugador está basado en las misiones de asesino que hemos visto en los últimos juegos. En ellos tenías que mandar a tus subordinados a conquistar ciertas zonas y liberarlas de los templarios. En este caso es más o menos igual, solo que también puedes hacerlo desde el punto de vista de los templarios. Tendrás que elegir un punto de partida y desde ahí conquistar las zonas adyacentes. Eso sí, los combates son simulados, lo que le quita la gracia a las misiones ya que solo tienes que seleccionar un personaje para que suba de nivel.

MEJOR QUE

ASSASSIN'S CREED: ALTAÏR'S CHRONICLES



PEOR QUE

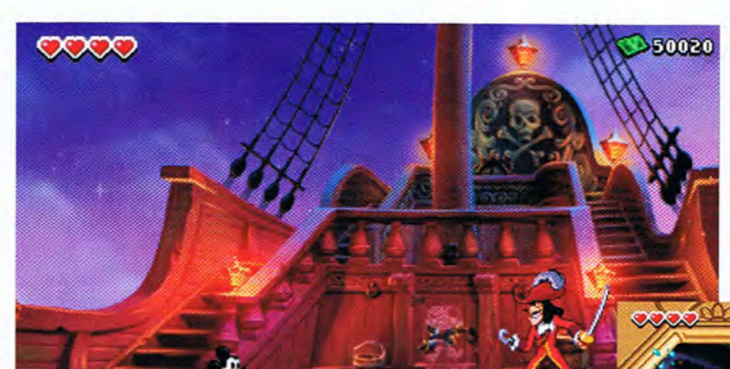


ASSASSIN'S CREED III

REMEMORANDO TIEMPOS MÁS NOBLES

Epic Mickey: Mundo Misterioso

Aunque el producto final no haya colmado nuestras (enormes) expectativas, no podemos dejar de alabar la audacia de Disney Interactive al recuperar el espíritu, y la estética, del mítico *Castle Of Illusion* de MD. Puede que haya chavales (no nos engañemos, son el principal destinatario de este título) que sepan que existió una máquina llamada MegaDrive, pero pocos habrán tenido la fortuna de disfrutar del cartucho de 1990. A pesar de la incombustible calidad de aquel plataformas, la licencia Disney expiró hace lustros, y por lo tanto jamás se ha vuelto a editar, con la excepción de aquel ignoto combo con *Quackshot* editado para la Saturn japonesa en 1998. Por lo tanto, el homenaje de DreamRift (que alcanza incluso a efectos de sonido y melodías del juego de MD) solo queda al alcance del jugador adulto, y ahí empiezan los problemas de *Mundo Misterioso*. Concretamente en su mecánica. La conexión con la licencia *Epic Mickey*, y la necesidad de explotar, por narices, la pantalla táctil de la 3DS, emborrona lo que a primera vista es un deslumbrante arcade de plataformas 2D. Múltiples planos de scroll, potenciados gracias al efecto 3D de la portátil de Nintendo arropan a un Mickey que salta de la misma manera que en el clásico de Sega, aplastando con sus encarnados calzones a enemigos rescatados no solo de *Castle Of Illusion*, sino de otros clásicos Disney (hemos reconocido algún que otro bichejo de los *Magical Quest* de Capcom). Todos estos homenajes, dirigidos al fan viejuno, contrastan con la necesidad de ir pintando o borrando elementos del escenario, con sólo repasar, stylus en mano, las siluetas que aparecen en la pantalla de abajo. Esta mecánica de "cuaderno de colorear" rompe por completo el ritmo del juego, y acaba arruinando uno de los juegos 2D más bonitos que servidor ha visto en los últimos años.



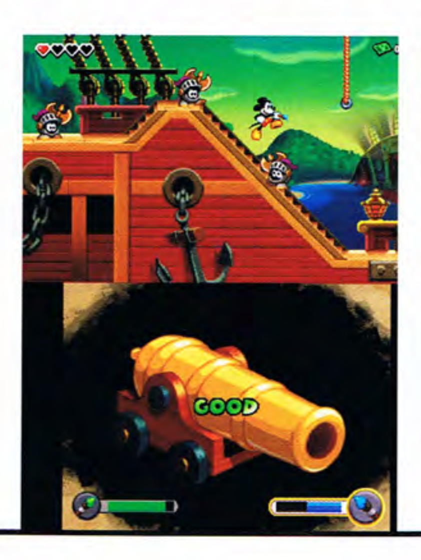
Para empeorar las cosas, el juego no es excesivamente largo (Peter Ong, director creativo de DreamRift, declaró hace poco que se vieron obligados a dejar en el tintero algunas cosas, incluyendo un mundo entero), y el modo Fortaleza (en el que aceptaremos los encargos de los personajes Disney que hayamos rescatados) es de una simpleza desconcertante, lo que nos devuelve a la cruda realidad: por mucho que añoremos *Castle Of Illusion* y aquellas tardes frente al Telefunken y la MegaDrive, *Epic Mickey: Mundo Misterioso* es un producto destinado al público infantil. Si eres consciente de ello antes de presionar START, podrás llegar a disfrutar con su colorido, sus deliciosas melodías y el plataformeo Old School. No hizo falta que Ong, durante su reciente visita a Madrid, nos convenciera de su devoción hacia *Castle of Illusion*: *Mundo Misterioso* habla por él. Lástima que no haya respaldado tal mitomanía con una mecánica menos infantiloide. Aunque sospechamos que él no tuvo la última palabra en ese aspecto.

NEMESIS



VEREDICTO 7/10

PLATAFORMAS 2D E INDIGESTIÓN DE STYLUS



FANTASIA

MEJOR QUE





PEOR QUE

CASTLE OF ILLUSION

FAQ

¿HASTA DÓNDE LLEGA LA MITOMANIA DEL JUEGO?
No iremos a lo fácil, que es hablar de la primera melodía que escucharás, rescatada del cartucho de MD: mejor hablar del ataque del Tio Gilito, idéntico al del DuckTales de Capcom para NES. Llorarás al verlo.

¿QUÉ ENCONTRAREMOS EN LA FORTALEZA?
Ahí nos esperan los personajes Disney rescatados. Si llevamos a buen puerto sus encargos nos proporcionarán mejoras extra para Mickey.

Arriba: Mizrabel, la villana de Castle Of Illusion, no ha encajado lo de haber sido olvidada por los jugadores. Ha hecho reaparecer su castillo y ha secuestrado a un montón de personajes Disney.





AL DETALLE

GÉNERO: Plataformas añejas
PLATAFORMA: 3DS
ORIGEN: Estados Unidos
COMPAÑÍA: Disney Interactive
DESARROLLADOR: DreamRift
PRECIO: 45,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1





Arriba: Las setas de Castle Of Illusion regresan, ahora en technicolor.

ENTREVISTA

Peter Ong DreamRift

Hace muchos años, Capcom adujo motivos económicos, más que artísticos, al decantarse por los gráficos poligonales para crear *Strider 2*. ¿Crees que es el principal motivo por el que las 2D han desaparecido prácticamente del mercado?

Ciertamente, cada vez se está haciendo más y más difícil hacer un juego tradicional en 2D, con gráficos construidos a base de pixels. Esto se debe a multitud de razones, especialmente en el hecho de que en estos tiempos es más fácil encontrar artistas que estén versados en los gráficos poligonales 3D, antes que en el "arte perdido" de producir gráficos 2D, construidos pixel a pixel. Con este juego queremos demostrar que este tipo de gráficos son viables económicamente y que no deberían desaparecer.

Epic Mickey: Mundo Misterioso expresa nuestro amor por la estética 2D clásica. Por supuesto, será el público quien determinará, finalmente, el éxito económico del proyecto, pero creemos que esta es una buena aproximación a los clásicos de Disney, ya que estos también fueron creados originalmente en dos dimensiones, lo que facilita la conexión del material original con la experiencia de juego.

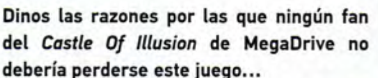
Has hecho realidad el sueño de cualquier jugador: encargarte de la secuela de uno de los juegos favoritos de tu niñez. ¿Cómo aterrizaste en el proyecto?

Honestamente, aún no me creo la asombrosa oportunidad que me han brindado. Sentado aquí, junto a la copia final del juego, me siento increíblemente afortunado de haber trabajado con uno de los juegos que marcaron mi infancia. *Castle of Illusion* me ha acompañado desde niño y mi mayor deseo con *Mundo Misterioso* era lograr un trabajo lo suficientemente bueno como para honrar la memoria del cartucho original. Nada me haría más feliz que comprobar que los usuarios disfrutan de él tanto como yo a la hora de trabajar en su desarrollo.



¿Hay algún otro clásico Disney en el que te gustaría trabajar? ¿Quizás *Quackshot*?

Disfruté muchísimo con *Quackshot* en MegaDrive. El pato Donald es uno de mis personajes Disney favoritos. Por supuesto que hay muchísimos juegos de Disney en los que me gustaría trabajar. Sólo necesitaría el tiempo suficiente para hacerlo realidad. Me encantaría rendirles tributo tanto en una potencial secuela de *Epic Mickey* como en algún otro título completamente nuevo.



Dinos las razones por las que ningún fan del *Castle Of Illusion* de MegaDrive no debería perderse este juego...

En DreamRift somos verdaderos fans del *Castle Of Illusion* original. Todo el trabajo duro y nuestra pasión han ido encaminadas a desarrollar un juego que hiciera justicia al original. En *Epic Mickey* encontrarás muchas similitudes respecto al clásico de MegaDrive. Comparten la misma villana, la bruja Mizrabel, a la vez que podréis escuchar nuevas versiones de algunas de las melodías más queridas del cartucho de MD. Incluso hemos conservado animaciones y movimientos del clásico. Mantenemos la esperanza de que los jugadores sepan reconocer esos guiños mientras estén jugando con *Epic Mickey: Mundo Misterioso.*



Arriba: Ong visitó Madrid para presentar Epic Mickey: Mundo Misterioso.





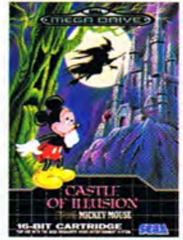






¿Y TÚ DÓNDE ESTABAS EN 1990?

MUCHO antes de que Sonic entrara en escena, *Castle Of Illusion* aterrizó en noviembre de 1990 para dejar turulatos a los usuarios de MegaDrive, con unos gráficos deslumbrantes y unas melodías que, más de 20 años después, siguen frescas en la memoria de toda una generación de jugadores. Entre ellos, el propio Peter Ong, quien nos aseguró ser capaz de tararear, de memoria, cualquier tonadilla del cartucho original. No es el único... ¿Verdad?



VAN UN RATÓN Y UN CONEJO Y SE CAE EL PINCEL

Epic Mickey: El Retorno de dos Héroes



Izquierda: Es una distopía interesante la de este mundo. Existe la tecnología y la magia. No hace falta explicar nada, porque es un mundo Disney, pero resulta gracioso que caiga en algo tan del *Final Fantasy*.







Cuando jugué *Epic Mickey* por primera vez, tuve una sensación tremenda: que intentaba contarme una historia alternativa de Disney usando los recursos típicos de la factoría. Por desgracia, lo hacía con una mecánica terrible. Los dibujos abandonados, llenos de rencor y que volcaban todos sus odios sobre el personaje triunfal, Mickey Mouse, el representante de esa empresa que los había dejado en el olvido, pero que ahora estaba atrapado en su mundo. En esta segunda parte, todo parece más color de rosa, porque se pide ayuda a Mickey para resolver otro nuevo conflicto que no nos importa demasiado. Es una pena que Spector, dentro de su particular y maravilloso estilo, no consigua cuajar la fórmula del anterior juego todo lo que debería.

Para empezar, parece que han tenido que crear versiones para consolas superiores en potencia a toda prisa, y los gráficos se dejan notar. No son buenos ni nítidos, y el control tampoco se ajusta. Este juego está pensado para Wii, o para Move, por lo que manejar el pincel con un mando clásico es un particular coñazo. Ahora bien, jugado en la ya sustituida consola de Nintendo es una delicia, como lo era el primero. Sin duda, Spector ha hecho un esfuerzo por mejorar la principal lacra del antecesor: su cámara. Ahora, además de poderla manejar libremente, está mejor construida y es más dinámica. En palabras del padre del juego, "es posible pasárselo sin tocar la cámara en ningún momento", y supongo que razón no le falta, ya que en pocas ocasiones necesité ajustarla más que para algún movimiento preciso o para encontrar algún objeto secreto. Estos están por todos los rincones del encantador mundo y sirven para multitud de cosas, entre otras, para interactuar algo más con los diferentes NPC del juego, que desde sus tiendas nos plantean numerosos objetivos secundarios que se intercalan en mayor o menor medida con la historia, dependiendo un poco de cada uno en particular. No molestan, se resuelven rápido, con gusto y alargan el juego lo suficiente para no criticarlo.

AUNQUE EL JUEGO SE ESFUERZA, ESTE INTENTO DE INTRODUCIR UN SISTEMA DE MORALIDAD BASADO EN LA PINTURA NO PEGA NI CON COLA

AL DETALLE

GÉNERO: Pinta y salta
PLATAFORMA: Wii
OTRAS PLATAFORMAS: Xbox 360, PS3
ORIGEN: EE.UU.
COMPAÑÍA: Disney Int.
DESARROLLADOR: Junction Point
PRECIO: 50,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta

Epic Mickey 2 entiende bien su dualidad. El consumidor ocasional irá tirando millas y sin mirar lo que borra o reconstruye, pero el jugador más avezado se entretendrá en una y mil ocasiones y deberá prestar atención a cómo interactúa con el mundo. Otra cosa es que el mundo responda como debiera, que no lo hace, y nos deja habitualmente pensando sobre por qué se ha hecho esto o para que ha servido aquello. No hay duda de que está trazado con particular encanto, pero es algo fácil si tienes como base una cosmogonía tan rica, preciosa y conocida como la de Disney. En todo caso, se ha dejado a un lado la idea del dibujo animado, ya que el juego opta por mezclar lo que ya se conoce por años de películas Disney y con un escenario que ni es igual ni es diferente al del anterior juego, pero que resulta maravilloso y, quizá, menos oscuro que la primera parte Eso no quita que haya por momentos una sensación agobiante, con escenarios mal construidos y plataformas que no divierten, sino que simplemente son un camino interrumpido.

Las mecánicas básicas del juego recaen, además de en dar saltos, en el manejo del pincel, que se emplea para resolver puzles sencillitos en su mayoría, aunque admito que alguno me costó más de lo que quisiera tener que reconocer. El caso es, Mickey sigue empleando un pincel mágico cargado de pintura azul y disolvente verde con el que puede interactuar, hasta cierto punto, con su mundo. Esto es: no se puede borrar todo, pero se pueden borrar y pintar múltiples veces interruptores de puzles, caminos alternativos y edificios destrozados. ¿De





Izquierda: Destrozar el mundo da bastante gusto, pero tiene consecuencias. En todo caso, alguna vez es necesario borrar algo para acceder a una zona elevada que, a primera vista, es inaccesible.





PEOR QUE

SUPER MARIO GALAXY



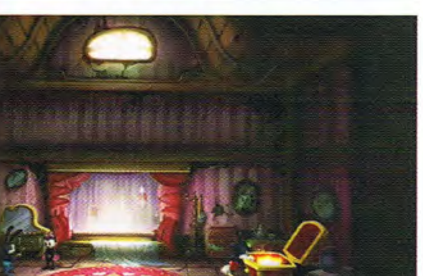


IGUAL QUE

EPIC MICKEY



Arriba: Sí, son las escobas de Fantasía, que nos acompañan en la primera fase de juego y explican las funciones del pincel.

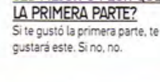


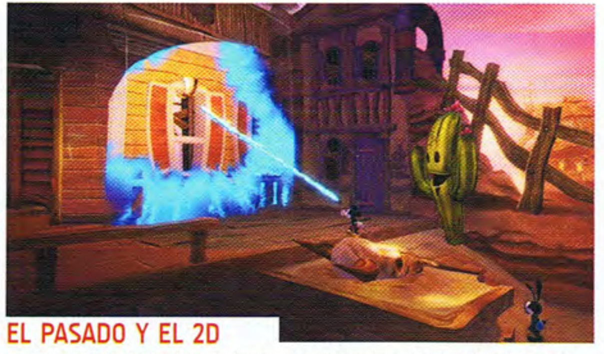
FAQ

¿EL PLATAFORMEO NO ES INCÓMODO?
Es más fácil en los mundos 2D, pero vaya, que no tiene mucho que envidiar a Super Mario 64. Bueno, sí, pero no en los saltos.

¿LAS CINEMÁTICAS SON MUY PESADAS?
Para ver algo animado, mejor ver los cortos inéditos de Oswald que trae el juego, pero sí, son algo pesadas. Siempre se pueden saltar, claro está.

¿ES MEJOR O PEOR QUE LA PRIMERA PARTE?
Si te gustó la primera parte, te gustará este. Si no, no.





EL PASADO Y EL 2D

La mayor virtud de este juego es a quien tiene detrás. Disney no solo ha puesto bastantes recursos en el juego, empezando por el doblaje, que es algo asombroso, siguiendo con el hecho de que se hayan rescatado cortos inéditos y cerrando con la tremenda variedad de mundos 2D nuevos. Hablando de estos, son gloria bendita, y no nos extraña que se haya lanzado un juego en 2D para 3DS, porque deja en evidencia al resto del juego. Es lo que mejor funciona, con diferencia, y encaja con todas las mecánicas de puzles y pintar.

qué sirve todo esto? En primer lugar, para poder avanzar en la aventura. Como decía, todo gira en torno a pintar o borrar, saltar y resolver el puzle, y vuelta a repetir en la siguiente pantalla. En segundo, los enemigos se vencen pintando y saltando después en su enorme mayoría. Son enemigos muy simples, sin chicha, un obstáculo más que un entretenimiento. Por último, el tito Warren se ha sacado de la manga el *Deus Ex* -ay, ojalá- y ha introducido nociones morales al juego en función de lo que destruya (borre) o reconstruya (pinte) el jugador, ya sea el escenario o el enemigo. ¿Cambian mucho las cosas si se opta por una cosa, la otra o se hace a medias? No. Aunque el juego se esfuerza, este intento de introducir un sistema de moralidad basado en la pintura no pega ni con cola. Es más, muchos ni se darán cuenta de que esto se puede hacer.

Por lo menos, hay algo que saca al juego de su mediocridad: el cooperativo. Oswald se ha unido al equipo y ayuda con su mando eléctrico a activar interruptores y desactivar o reprogramar enemigos. También da más profundidad al plataformeo, porque sus orejas funcionan como las aspas de un helicóptero y permiten planear en el aire. El trabajo en equipo funciona genial, a pesar de la pantalla partida. Si se juega solo, es un infierno.

LA HUELLA
LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

LAS VOCES: Es la primera vez que Oswald tiene una voz, y encaja perfectamente con el resto del reparto. Además, todo el mundo tiene sus voces originales españolas. Y cantan que es un gusto.

Si se juega con otra persona, el juego entretiene, hipnotiza y llega a sorprender por la buena mezcla de puzles y plataformas. Y esto es lo bueno, porque en el resto no sabe hacer las cosas bien. Si se salva de la quema es por su fidelidad al legado y lo agradable que hace inspeccionar los rincontitos llenos de magia Disney. Pero esto daba para más.

BRUNO LOUVIERS

VEREDICTO 7/10
SE ESPERABA MÁS DE ÉL, PERO ES UN BUEN JUEGO

SOY UN NOVIO DE LA MUERTE

Darksiders II



Abajo: Epona, digo, Desesperación es fundamental para moverse por el mundo del juego. Pero no miréis mucho a los paisajes, que pese a ser gigantescos, sus texturas son algo bajas en resolución.

AL DETALLE

GÉNERO: Zelda vikingo
PLATAFORMA: Wii U
ORIGEN: EE.UU.
COMPAÑÍA: THQ
DESARROLLADOR: Vigil
PRECIO: 59,95€
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1



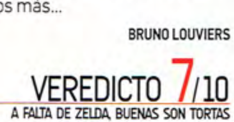
¿Por qué muere La Muerte? Esta pregunta tan estúpida es lo primero que se viene a la mente cuando el Nephilin llamado Muerte es derrotado en combate en su epopeya por salvar el mundo del Ragnarok/Apocalipsis/cierre de número de **Games™** que desencadenó su hermano Guerra en la primera parte. Es una pregunta sin respuesta, y da igual, como la historia de muchacho de los recados que nos cuentan, porque una vez el juego avanza y se han conseguido un par de buenas armas, ofrece suficiente variedad jugable y el objetivo se convierte en ir de mazmorra en mazmorra mejorando el mastodonte que tenemos por protagonista. Sí, he dicho mazmorras, porque este es el primer *Zelda* de Wii U. Más o menos.

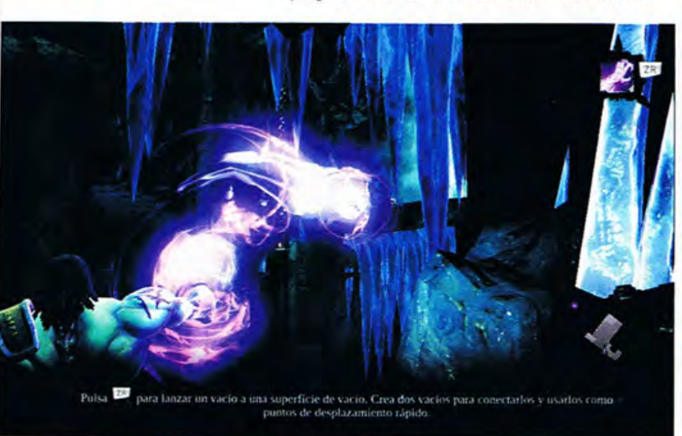
Tanto este como su predecesor eran juegos bastante atípicos. La mezcla de combate a lo *God Of War* con una exploración más propia de la ya mencionada saga de Nintendo construían algo bastante interesante, que por desgracia se rompía en muchos momentos por culpa de la dirección artística en manos del dibujante de tebeos, o cómics para los repipis, Joe Madureira. Demos gracias porque ha dejado de hacer estas cosas, porque con una dirección artística más apropiada el juego habría calado más. Aún así, la idea de una muerte con poses, pelos y cuerpo de portada de disco de Manowar sigue estando bien, sobre todo cuando empuña las guadañas y se lía a cortar bestias mitológicas por la mitad. Ya podrían haber metido temas suyos o algo de metal escandinavo en lugar de la insulsa banda sonora que lleva.

Como cabría esperar, lo más satisfactorio del juego es su sistema de combate. Profundo, variado gracias a la buena cantidad de armas personalizables -la idea de sacrificar armas para fortalecer armas malditas me vuelve loco- y con la suficiente importancia por encima del plataformeo y la exploración. No es que ninguna de estas dos partes sobre, pues de hecho impiden que el combate se vuelva cansino, pero está claro hacia dónde se enfoca el juego. Y se agradece que lo tengan tan claro. Todo esto estaría muy bien si el uso del mando de Wii U, que es en lo que debería haberse centrado el juego, hubiese sido algo más intensivo. Por un lado, se puede jugar solo en la pantalla, convirtiendose en un calco de lo visto en el resto de plataformas. Si se juega con mando y tele, el gran cambio es que se pierde la pausa y todo ocurre en tiempo real. Esto es, te estás cambiando de armadura y te sacuden por la espalda. También se pueden configurar varios accesos directos en la pantalla, pero son algo incómodos

Como título de lanzamiento, no se podría criticar duramente a *Darksiders II* por su historia poco atractiva, sus gráficos feuchos -aunque a la altura de otras versiones, vaya- o esa ocasional falta de imaginación en los objetivos, pero claro, ya había salido en otras consolas. Quienes no lo hayan jugado, tienen una oportunidad de agotar un juego gigantesco, una propuesta atípica que pocas veces se han visto y sin llamarse "*Zelda*". Y viendo cómo le van las cosas a THQ, quizá no la veamos más...

BRUNO LOUVIERS







Derecha: Prácticamente todos los poderes y habilidades que consigamos tienen al menos una función para resolver puzles o ayudar en el plataformeo.

NUEVA TECNOLOGÍA PARA EL CABALLERO OSCURO

Batman Arkham City Armored Edition





AL DETALLE

GÉNERO: Yo contra el barrio - Director's Cut
PLATAFORMA: Wii U
ORIGEN: EE.UU.
COMPAÑÍA: Warner Bros Interactive
DESARROLLADOR: Rocksteady Studios
PRECIO: 59.95€
LANZAMIENTO: A la venta
JUGADORES: 1
ANÁLISIS ONLINE: No

MEJOR QUE

BATMAN ARKHAM ASYLUM



TAN BUENO COMO



SLEEPING DOGS

Junto con *Uncharted 2, Batman Arkham City* es el testimonio de que en esta generación existen segundas partes que mejoran al original. No solo eso, sino que el juego es una de las mejores adaptaciones de personajes de cómic al videojuego y encima ha revolucionado los sistemas de combate de los brawler 3D, algo patente si se miran juegos como *Assassin's Creed 3* o *Sleeping Dogs*. Por ello, que *Arkham City* sea un juego de lanzamiento de Wii U es de todo menos una mala noticia. Muy bien, sí, es del 2011, pero uno de los mejores de aquel año y, no nos engañemos, está dirigido a los que no lo han jugado aún, porque las mejoras no son tan sustanciales como pagar de nuevo por el mismo juego. Tomando esto como punto de partida, ¿qué tiene este Batman con armadura nueva?

Como continuación del dignísimo *Arkham Asylum*, el juego sigue siendo fiel a la idea de Batman: es el mejor detective del mundo, una bestia parda capaz de mandar a hospital a quince enemigos a la vez sin recibir un solo golpe, de vencer a todos sus grandes rivales (Joker, Misterio, Pingüino, Freeze, Bane) a la vez y tiene a su disposición gadgets que sirven tanto para escalar edificios y como para moverse por minúsculos cubículos mientras busca pistas de los acertijos de Enigma. Por si fuera poco, y dado que el juego incluye todos los DLCs del juego -también el de Harley Queen-, es posible disfrutar de los capítulos de Catwoman y de todas las misiones paralelas de Robin y Nightwing, así como poder alternar los trajes de Batman. Ay, cómo me gusta el de *Dark Knight Returns*...

Ya se sabe que Wii U es poco más que una Xbox 360 o una PS3, pero el resultado gráfico, salvo alguna sombra tróspida, es bastante bueno, y va más fluido que en la versión para otras consolas. El uso del GamePad es, contrariamente a lo que se esperaba, bastante bueno. Solo faltaba. No resulta especialmente incómodo ni corta nada mirar el mapa, los menús de mejora del traje o los diarios en el mando. Lo que más me ha gustado es el tema de la radio. Tanto los mensajes de Alfred como las comunicaciones de la policía se oyen exclusivamente a través de los altavoces del mismo, y, por muy estúpido que parezca, consigue cierto plus de ambientación. Es posible también jugar solo con la pantalla del mando, conviriéndose, tal cual, en la versión corriente del juego.

De nuevo: a quien haya jugado ya en otras plataformas, no le merecerá la pena, es el mismo juego con un par de extras. Pero los primerizos, que se preparen: van a encontrarse con un juego imprescindible y un porrón de leches bien dadas. A lo bestia. A lo Batman. A lo Dios.

BRUNO LOUVIERS

LA HUELLA

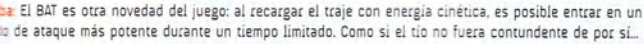
LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

LA MAGNITUD: Como juego de lanzamiento, es una gran elección. Cuenta con tantas misiones y tantos objetivos secundarios que, quienes solo se compren este juego, tendrán decenas de horas aseguradas.

ARKHAM CITY ES UNA DE LAS MEJORES ADAPTACIONES DEL PERSONAJE A CONSOLA Y HA REVOLUCIONADO LOS COMBATE DINÁMICOS EN 3D






...a: El BAT es otra novedad del juego: al recargar el traje con energía cinética, es posible entrar en un ...o de ataque más potente durante un tiempo limitado. Como si el tío no fuera contundente de por sí...

VEREDICTO 9/10
MÁS VALE TARDE QUE NUNCA

SALTO GENERACIONAL

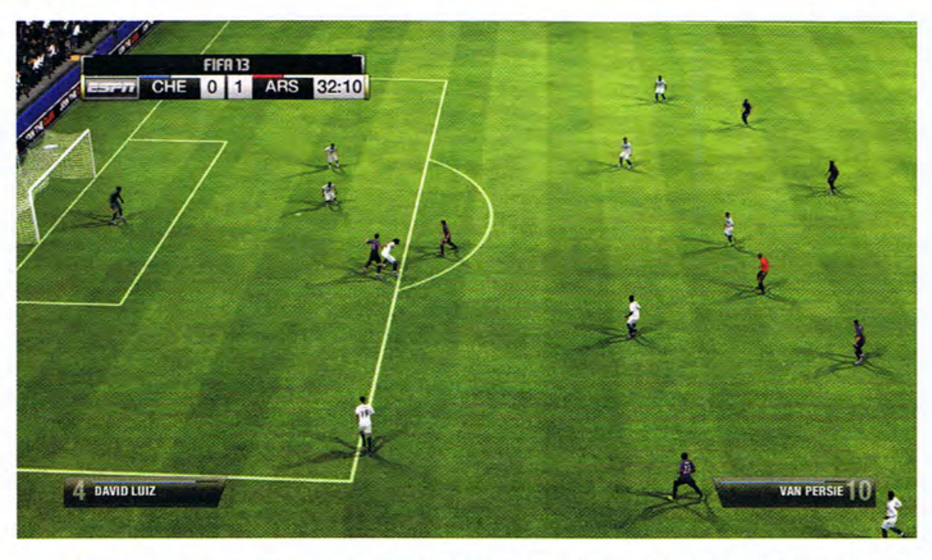
FIFA 13

Si bien es cierto que la saga deportiva de EA no ha abandonado a la Wii original desde sus inicios, hasta ahora no podíamos afirmar que *FIFA* estaba a la altura de la generación actual en su versión para una máquina de Nintendo. Al fin, la potencia y el sistema de control de Wii U permite a EA Sports adaptar la versión más avanzada de su título deportivo (recordemos que cada hardware recibe una versión diferente, con PS3 y Xbox 360 a la vanguardia) a una máquina de sobremesa de Nintendo, aunque como era de esperar, las prisas por hacer de *FIFA 13* un título de lanzamiento para Wii U han dejado algún detalle que otro en el tintero... al mismo tiempo que se ha empleado parte de su desarrollo en otorgar cierta importancia al original mando de Wii U.

El motor físico y gráfico sobre el que se ha creado esta entrega es el de *FIFA 12*, algo que evidencia el juego desde el primer partido: a la CPU le cuesta desmarcarse de forma automática, los controles sobre balones aéreos son prácticamente perfectos (independientemente de la velocidad y altura que lleve el esférico) y el Impact Engine presenta alguna que otra incongruencia ocasional que ya sufrimos en PS3 y Xbox 360. Lo bueno y, al mismo tiempo, exclusivo de esta versión es la importancia que se le ha dado a su sistema de control; por un lado, el manejo es idéntico al de PS3 y Xbox 360, pero la pantalla táctil ofrece un nuevo abanico de posibilidades. Podremos utilizar la pantalla para modificar la formación o realizar cambios sin pasar por el menú de pausa (por si no queremos que un segundo jugador copie nuestra estrategia), realizar desmarques precisos arrastrando a un jugador determinado en la dirección deseada e incluso dirigir el partido sin manejar directamente a los jugadores y hasta elegir diferentes opciones para dar una charla a nuestros jugadores en el descanso de los partidos. Los lanzamientos a balón parado son más precisos, ya que podremos apuntar donde queremos colocar el balón moviendo el GamePad frente al televisor. Y si alguna vez has jugado a la versión de 3DS, esta entrega también cuenta con la posibilidad de tirar a puerta utilizando la pantalla táctil como si fuera la portería (activándolo pulsando R3 o agitando el GamePad). Junto a los clásicos torneos y modos de juego (mención especial para "Conviértete en un profesional"), completan la oferta sus diferentes modalidades On-line, que te mantendrán pegado al GamePad durante horas y se echan de menos opciones como el Ultimate Team y el Match Day.

Puede que el balance entre sus carencias y los añadidos del mando de Wii U no te haga decidirte por esta versión, sobre todo si tienes PS3 o Xbox 360, pero si hasta ahora solo habías jugado a la entrega para Wii, sería un error no hacerse con esta peculiar versión del que es, con total seguridad, el juego de fútbol más jugable, adictivo, realista y técnicamente avanzado que existe en el mercado.

DOC



AL DETALLE

GÉNERO: Simulador deportivo
PLATAFORMA: Wii U
OTRAS PLATAFORMAS: PC, PS3, Xbox 360, iOS, Wii, 3DS, PS Vita, PlayStation 2...
ORIGEN: Canadá
COMPAÑÍA: Electronic Arts
DESARROLLADOR: EA Sports
PRECIO: 69,95 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-8

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

GAMEPAD DE WII U: Te permitirá cambiar tu formación, hacer cambios en la plantilla sin pausar, tirar a puerta pulsando en la pantalla táctil y apuntar al televisor en los lanzamientos a balón parado.



VEREDICTO 7/10

EL FÚTBOL DE VERDAD REGRESA A NINTENDO

MEJOR QUE

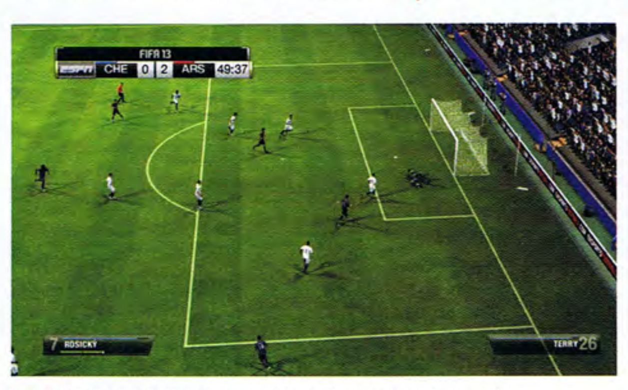
FIFA 13 (WII)



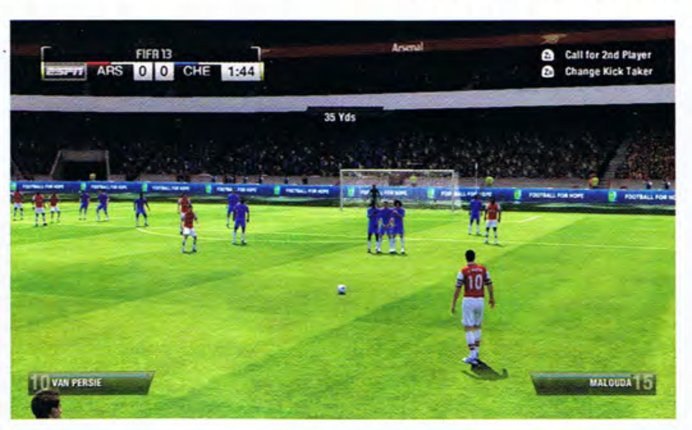


PEOR QUE

FIFA 13 (PS3)



Derecha: Aunque puedes utilizar el sistema clásico de disparo, los lanzamientos a balón parado adquieren una nueva dimensión con el GamePad, con solo apuntar a la TV.





Derecha: Las grandes posibilidades de personalización del TTT2 original quedan eclipsadas por los trajes predefinidos de los personajes más famosos del universo Nintendo.

Abajo: En el modo "Combate Champiñón" podrás hacerte grande, pequeño, inmune o más rápido dependiendo del champiñón que recojas.







LA VERSIÓN MÁS COMPLETA DEL TÍTULO DE NAMCO

Tekken Tag Tournament 2 Wii U Edition

Hay varias formas de indicar el público y el mercado al que va dirigida una consola; acompañar su lanzamiento con una entrega de *Tekken* es dejar las cosas claras desde el principio. Antiguo abanderado de las consolas de Sony, *Tekken* estrena por primera vez un hardware de Nintendo con la entrega más completa de la saga, que además cuenta con varios extras totalmente exclusivos para los poseedores de Wii U. Vayamos por partes: *Tekken Tag Tournament 2* es la continuación directa del primer *TTT*, aparecido en 1999, en el que el motor gráfico y jugable de *Tekken 3* había sido adaptado para permitir combates por parejas; en esta ocasión, la base utilizada es *Tekken 6*, al que se le han añadido nuevos personajes (59 en total, todos los de la saga y alguno más), escenarios y posibilidades (como el Tekken Assault) y cuya jugabilidad ha sido equilibrada, dotando a todos los luchadores de prácticamente las mismas posibilidades de victoria. Siempre y cuando aprendas a memorizar unos pocos combos aéreos, claro está, ya que es la clave absoluta para vencer los combates.

Como su propio nombre indica, la característica estrella del juego son los combates por parejas, aunque permite todo tipo de variantes: 1vs1, 2vs2, 2vs1, 1P+2PvsCPU, etc. Entre sus modos de juego destacan el On-line, el modo arcade (adornado con intros y finales para cada personaje), la posibilidad de adquirir complementos y trajes para personalizar a cada uno de los personajes y una especie de hilarante modo historia protagonizado por Violet (el modo Laboratorio) que además nos permitirá editar a un luchador (Combot) con cualquiera de los movimientos existentes en el juego.

Y cuando ya creíamos que en PS3 y en Xbox 360 teníamos todas las posibilidades que la saga podía ofrecer, llega la versión para Wii U, con tres divertidos modos de juego (Combate Champiñón, Tekken Ball y Tekken Fans), todos los DLC de las otras versiones incluídos desde el inicio (como el escenario de Snoop Dogg), posibilidad de personalizar diferentes gestos en la pantalla táctil del GamePad para realizar movimientos específicos, etc.

Por si esto fuera poco, Nintendo ha permitido el uso de varios trajes de sus personajes más famosos para la creación de luchadores personalizados en exclusiva para Wii U; aunque se nos antojan poco variados, resulta divertido ver a varias féminas de la saga Tekken disfrazadas como Peach o Samus Aran, a Kazuya como Link, Howarang como Fox McCloud y otros muchos personajes que se reparten los trajes de Mario, Luigi, Toad, Captain Falcon, etc. Técnicamente, el juego es prácticamente idéntico a las versiones de *Tekken Tag Tournament 2* para PS3 y Xbox 360, con el añadido de poder jugar directamente en el GamePad sin ningún tipo de retardo o corte en la imagen, algo esencial en un juego de sus características. Salvo por la rabia que nos da perder On-line frente al "listillo" de turno que se dedica a ejecutar siempre el mismo combo, poco podemos objetar a la versión más completa del mejor *Tekken* de la historia.

DOC

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

TRAJES NINTENDO: Junto a los modos exclusivos, lo más llamativo es la posibilidad de jugar con Kuma disfrazado de Mario, Marduk de Captain Falco, Panda de Peach, Tiger Jackson de Toad...

AL DETALLE

GÉNERO: Beat'em-up
PLATAFORMA: Wii U
OTRAS PLATAFORMAS: PS3, Xbox 360
ORIGEN: Japón
COMPAÑÍA: Namco Bandai
DESARROLLADOR: Namco
PRECIO: 60,99 €
LANZAMIENTO: YA A LA VENTA
JUGADORES: 1-4

SUPER SMASH BROS.
MEJOR QUE



PEOR QUE
SF X TEKKEN

VEREDICTO 8/10
PALIZAS TÁCTILES PARA INAUGURAR TU WII U

UN LUCHADOR DE SUMO QUE MUEVE BLOQUES Y RESUELVE PUZLES. NO TIENE LÓGICA NI NOS IMPORTA LO MÁS MÍNIMO.

FallBlox

***Fallblox* es una auténtica monada.** No es que sea mi estilo hablar en estos términos, pero no puedo quitar los ojos de un juego tan cuco, con unos personajes tan simpáticos, con un planteamiento tan de crucigrama de revista Mia. Quizá no está recibiendo toda la atención que merece porque es un juego exclusivo de la terriblemente desorganizada eShop de 3DS o porque su antecesor, al que imita paso por paso, ya ha vendido todo el pescado posible en este formato y solo unos pocos locos del puzle nos dignamos a prestarle atención pese a las pocas mejoras reales. Hay que tener en cuenta eso lo primero:, es un clon de *Pullblox*.

El caso es: en la era post*Portal* en el género de puzles, pocos juegos pueden darnos algo que nos llene, y *Fallblox* consigue hacerlo durante 140 niveles, que no está mal. No es que se parezca en nada a *Portal*, ojo. Aquí tenemos un conjunto de piezas colocadas en un espacio tridimensional y encumbradas en algún punto por un pájaro, igual que podría estarlo por un gato o Pipi Estrada. La cosa es que es que tenemos que mover los diferentes bloques que nos presenta cada pantalla, y que suelen estar inspirados en figuras muy variopintas. Los movimientos que se pueden hacer son en todas las dimensiones, y existe mayor espacio de interacción que en *Pullblox*, con lo que los puzles han ganado mucho en tamaño. Sin duda, el juego es peliagudo en este aspecto, no es fácil apañarse para resolver algo si hay que estar pendiente de por dónde cae una cosa y dónde se apoya otra. Es la gracia del juego, y funciona de miedo. Por lo demás, se han introducido mecánicas nuevas bastante interesantes, lo suficiente para poner un nuevo nombre al juego, entiendo. Ahora existe arrastre entre los diferentes bloques del puzle, eso es, nos podemos llevar por delante algo con una pieza y reorganizarlo de manera que no haga falta soltar la primera pieza. También se han introducido bloques diferentes. En lugar de mantenerse estáticos, algunos bloques son flotantes, otros tendrán puertas que conectan varios puntos entre sí y otros se mueven en una dirección determinada cuando saltamos sobre ellos. Como la curva de dificultad está muy bien medida, todos estos elementos están pensados para írselos encontrando poco a poco, pues, de otro modo, la fórmula del juego se agotaría muy rápido. Para los más aficionados y los que ya se lo pasaron teta con el anterior, sigue habiendo un genial sistema de contrucción de niveles, que los más impíos emplearán para crear imágenes ofensivas y que los más creativos podrán compartir puzles propios mediante códigos QR con otra gente.

Más grande, con nuevas herramientas, aunque no suficientes, igual de bonito y dos euros más caro que el antecesor.

BRUNO LOUVIERS

SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

ORIGINALIDAD: Han calcado la primera parte del juego, le han cambiado el nombre -solo un poquito- y hale, a imprimir billetes. Da rabia, pero como su mecánica sigue funcionando tan bien...

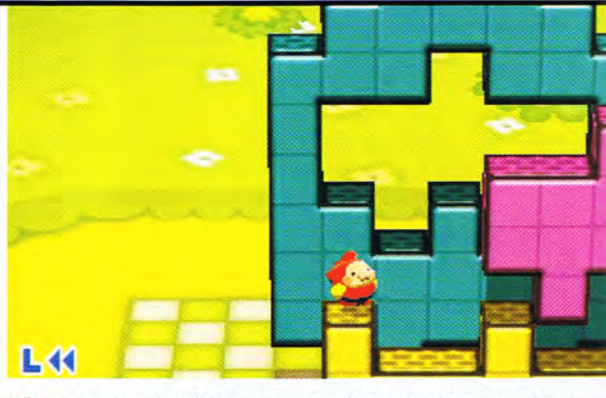


NO SON CUBOS DE COMPAÑÍA, PERO VIVAN LOS BLOQUES.



TAN BUENO COMO PULLBLOX

PEOR QUE PICROSS E



Arriba: Existen dos herramientas fundamentales para no acabar loco al resolver puzles. La primera la cámara libre. Y la segunda, el retroceso en el tiempo, que está limitado a unos pocos segundos.





AL DETALLE

GÉNERO: Cube, de caber

PLATAFORMA: 3DS

ORIGEN: Japón

COMPAÑÍA: Intelligent Systems

DESARROLLADOR: Ubisoft Montreal

PRECIO: 7,99 €

LANZAMIENTO: Ya a la venta

JUGADORES: 1-8



Arriba: Contened el apetito, que la hamburguesa no se puede comer. El diseño de los puzles es de todo menos convencional. Y eso sin tener en cuenta los que pueden crear los usuarios, claro...

DRIVE, EL VIDEOJUEGO CASI OFICIAL

Hotline Miami





Arriba: Los juegos de ensayo y error pueden enganchar o agotar. En este caso, funciona perfectamente; nunca se llega a aprender la lección y el equilibrio entre frustración y superación se disputa a escopetazos.

Si se le da tanto crédito a lo indi es porque cada mes aparecen maravillas como *Hotline Miami*. Y aunque hace poco se vivió el revival de la formula del *GTA* cenital con *Retro City Rampage*, en esta ocasión se ha mezclado con la ambientación de *Vice City* y se ha recubierto todo con vísceras, drogas y un meticuloso frenetismo. Lo protagoniza un asesino en serie sin más motivación que cumplir con los extraños encargos que le llegan por teléfono, que cumple a rajatabla mientras se mueve por su extraño mundo bajo los efectos de narcóticos encubiertos que nos entregan como pizzas o cintas de videoclub. Son los ochenta: había un videoclub en cada esquina.

Hotline Miami tiene una mecánica engrasada con sangre y que puede definirse como el vástago del brawler más violento posible con el ensayo y error de *Super Meat Boy*. Se mata y se muere con un solo toque, prácticamente cada minuto. Resulta terriblemente divertido ir de habitación en habitación, golpeando puertas, apuñalando gente, robando armas a los caídos y lanzándolas cuando no las necesitamos para noquear a distancia. Y da igual si nos matan una y otra vez, pues cada muerte es una lección sobre las rutas del enemigo y es la mejor forma de aprenderse el mapa, ya sea para ir a lo loco sin que nos cacen o para planear las situaciones con premeditación. En cualquiera de los dos casos, la ejecución será siempre brutal e inhumana.

Conseguir que esto fluya es glorioso. Hay que controlar el pánico mientras se gira el cursor a toda velocidad, se esquiva un escopetazo y se planea cómo alternar mejor las armas para puntuar más al final del capítulo y desbloquear máscaras y nuevas herramientas mortales. No es algo fácil, sobre todo si un bug cuelga el juego cada vez que se mata y rompe una ventana a la vez, por ejemplo. Es una pena que ni dominando la mecánica se consiga jugar siempre como se pretende por culpa de la IA, los problemas de físicas o los ridículos fallos con los efectos de las máscaras.

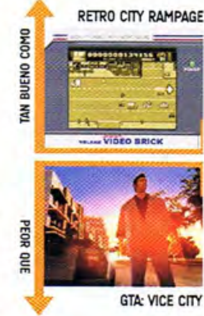
Uy, sí: las máscaras. Al comienzo de cada nivel se elige una máscara de animal que nos da una bonificación, como matar con los golpes de puerta o poder aguantar el primer tiro. Más allá del perk, las máscaras son un elemento de identidad clave en el juego, igual que lo son los gráficos o la banda sonora a base de techno ochentero, plagada de sintetizadores que resuenan con ritmos oscuros que hacen que el juego recuerde todavía más a *Drive*. El propio estudio ha reconocido la inspiración en el film de Nicolas Winding Refn, de hecho

Hotline Miami es una fantasía retorcida, sangrienta, confusa y adictiva inspirada en ese violento arquetipo de personaje del Miami de los ochenta que tantas veces hemos visto en la gran pantalla, pero que solo habíamos vivido en los videojuegos a través de *GTA*. Ya tocaba regresar a él, y por todo lo alto.

BRUNO LOUVIERS

AL DETALLE

FORMATO: PC
ORIGEN: Suecia
COMPAÑÍA: Devolver Digital
DESARROLLADORA: Dennaton Games
PRECIO: 8,49€
LANZAMIENTO: A la venta
JUGADORES: 1
ESPECIFICACIONES MÍNIMAS: Windows XP, 1.2GHz processor, 512MB RAM, DirectX 8-compatible graphics card with 32MB VRAM, 250MB HDD space



LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

LO GORE: La violencia de *Hotline Miami* asusta por momentos, pero está perfectamente encajada en el desconcierto del personaje y todo el meollo de las máscaras de animales. Todo esto da para una tesis.



PASO DE LOS BUGS: DE LO MEJOR DEL FINAL DE AÑO

Abajo: Cuesta hacerse al control durante los primeros cinco minutos. Moverse con WASD y apuntar con el ratón exige velocidad y precisión, y ni con práctica se consigue ser más rápido que los enemigos en la mayoría de duelos. Mejor ir por la espalda.







UNA FICHA PARA ATRAERLOS A TODOS Y ATARLOS A LOS LEGOS

Lego El Señor de los Anillos

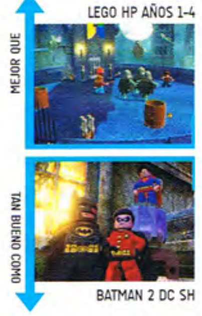
Después de muchos años soñando con un Lego de *El Señor De Los Anillos*, por fin ha llegado el momento. Habrá que ver si logran repetir, una vez más, el éxito de juegos anteriores, desde los *Lego SW* hasta el reciente *Batman 2 DC Super Heroes*. *Lego El Señor De Los Anillos* está basado en la película, hasta el punto de utilizar las frases de la misma -nótese que aparecen en la V.O. inglesa, con subtítulos en castellano-, pero también toma aquello que olvidó del libro para formar la Tierra Media de la manera más completa -no, por desgracia no controlaremos a Glorfindel en la misión de huida al vado, seremos Arwen- con ese humor tan propio de los juegos de Lego. Aunque la historia sigue totalmente la línea argumental de la película, siempre podemos visitar algunos sitios como el claro de los trolls o la casa de Tom Bombadil antes de llegar a Rivendel y, sobre todo, durante el juego libre. Sin embargo, para que no te vuelvas loco recorriendo la enorme extensión de la Tierra Media, algunos personajes y zonas solo están disponibles en ciertos momentos del día -sí, hay cambio entre el día y la noche- que podrás saber si miras el mapa.

AL DETALLE

GÉNERO: Lego Tierra Media
PLATAFORMA: PlayStation 3
OTRAS PLATAFORMAS: PC, Xbox 360
ORIGEN: Reino Unido.
COMPAÑÍA: Warner Bros.
DESARROLLADOR: TT Games
PRECIO: 50,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-2

MEJOR QUE

LEGO HP AÑOS 1-4



TAN BUENO COMO

BATMAN 2 DC SH

Como es habitual en los juegos de Lego, necesitarás combinar las habilidades de los personajes -eso siempre recuerda a juegos como *The Lost Vikings*- para desbloquear objetos, zonas y alguna misión secundaria -te encomendarán buscar algo-. Claro, esto también es necesario durante las misiones, que por cierto, al principio resultarán fáciles aunque también un poco caóticas. La explicación es sencilla: hasta que la compañía se separa tienes los nueve personajes disponibles a la vez, con lo que podrás elegir moverte con el que quieras. Sin embargo, perderás un poco de tiempo cambiando de uno a otro, especialmente cuando entres en un bucle con dos o tres personajes que se cambian entre ellos. A medida que vayamos controlándolos se añadirán a nuestra lista de personajes desbloqueados para poder utilizarlos cuando queramos en el juego libre.

Si la dinámica de los juegos de Lego te cansa, no te engañes, en *Lego El Señor De Los Anillos* te pasará igual, por mucho que sea de una temática de la que seas muy fan. Romper y romper bloques para coger monedas y avanzar, solo o con un amigo. No veremos muchas innovaciones en este juego, ni siquiera un cooperativo On-line que tan bien le sentaría, ni una IA más pulida -enemigos dando vueltas por el escenario hasta que te acercas, oh sí- y con la misma dinámica de siempre, aunque, por lo menos, tenemos un inventario donde acumular objetos para usarlos más adelante o equiparnos con ellos y también la posiblidad de encontrar diseños y encargárselos al herrero.

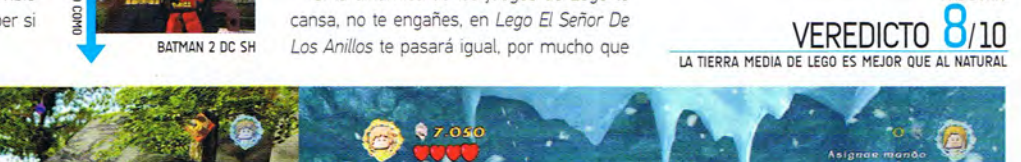
LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

TOM BOMBADIL: Con esto me refiero a que veremos esos personajes que la película tuvo la infamia de olvidar. Por desgracia no forman parte de la historia desde el primer momento, pero, por lo menos ahí están.

Si eres fan de los juegos de Lego y de la historia que creó Tolkien -y su adaptación al cine, claro- vas a disfrutar de lo lindo con él, reviviendo la historia con esa estética tan especial, resolviendo puzles, recorriendo niveles plataformeros y explorando todo lo que puedas.

PAZ BORIS



VEREDICTO 8/10

LA TIERRA MEDIA DE LEGO ES MEJOR QUE AL NATURAL



Arriba: La Tierra Media es enorme, ya sea durante las misiones o en el juego libre, conocerás o recordarás sus secretos con ayuda de la Compañía del Anillo.

Derecha: Qué mejor forma de pasártelo bien con tus amigos que retándolos ya sea a una carrera o a un torneo, y si sois cuatro a la vez mucho mejor.





Arriba: La mejor manera de desahogarse con un piloto que no te gusta no es haciéndole una pasada histórica, sino lanzándole todo lo que tengas en tu mano.

PILOTAR SIN MIEDO A UN DRIVE THROUGH ES TODO UN PLACER

F1 Race Stars

A veces la Fórmula 1 resulta demasiado técnica y milimetrada. Tomar las curvas siguiendo la trazada, entrar en boxes siguiendo una estrategia para intentar perder las menos posiciones posibles... Con *F1 Race Stars* en cambio solo deberás pensar en pasártelo bien. Empezando por su diseño caricaturesco: verás a los pilotos de la F1 con sus atributos resaltados -nunca he visto una nariz como la de Grosjean ni una cara tan cuadrada como la de Alonso- y por sus geniales circuitos. Si eres de los que siguen la F1, los reconocerás a la primera, sin necesidad de ver el nombre, pero solo una sección refleja el circuito original, el resto es una versión rocambolesca que convierten las pistas en un parque temático, con saltos, loopings, turbos -kers en realidad- y tus "armas" para echar a perder el coche de los demás pilotos. Sí, cuando te alcancen dos veces tu coche empezará a echar humo y su velocidad se resentirá, pero una visita a los boxes lo solucionará de forma fácil, sin tener que parar. Puedes intentar protegerte, pero para eso necesitarás tener un *power-up* en tu poder o las cosas no estarán muy a tu favor. Por suerte, tienes tres niveles de dificultad para que lo adaptes a tu habilidad con los karts. Cuanto más alta, más rápidos serán los vehículos y más pícaros tus rivales. De todas formas, tan pronto eres primero como que te han dado y te encuentras con que han pasado todos por tu lado como un cohete, independientemente del nivel de dificultad que hayas elegido.

Para hacerlo más variado y entretenido puedes, no solo jugar en una partida rápida, sino también aceptar los torneos -que reunen unas cuántas carreras-. Tienes 30 distintos y para poder acceder a todos tendrás que cumplir los requisitos, como ganar todas las carreras. Además, en cada una de ellas encontrarás una puerta cerrada que puedes abrir si consigues la llave. Te empecinarás con eso hasta que lo consigas, con lo que estarás enganchado más de lo que crees.

Y, si tienes invitados en casa, descubrirás las maravillas de jugar hasta cuatro a la vez en pantalla la partida sin que resulte demasiado incómodo, algo que caada vez vemos con menos frecuencia. Y sí, también puedes jugar On-line en partidas que reunen hasta 14 jugadores. Sin embargo, aunque es un juego divertido y con varias opciones, en realidad se reduce siempre a lo mismo: pasar por la meta el primero y lanzarle pepinazos a tus adversarios. Te lo pasarás bien cuando juegues, sobre todo con a actitud de los pilotos al empezar una carrera y terminar un torneo -retos para hacer la mejor celebración en el podio, sorprende mucho ver a Kimi Räikkönen haciendo un bailecito- pero antes o después lo dejarás, hayas superado o no los torneos y lo retomarás cuando tengas un ratito para una partida rápida de desconexión con otras cosas.

PAZ BORIS

AL DETALLE

GÉNERO: karts formuleros
PLATAFORMA: PlayStation 3
OTRAS PLATAFORMAS: PC, Xbox 360
ORIGEN: Reino Unido
COMPAÑÍA: Codemasters
DESARROLLADOR: Codemasters
PRECIO: 50,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-12
ANÁLISIS ON-LINE: SÍ

TAN BUENO COMO

LBP KARTING





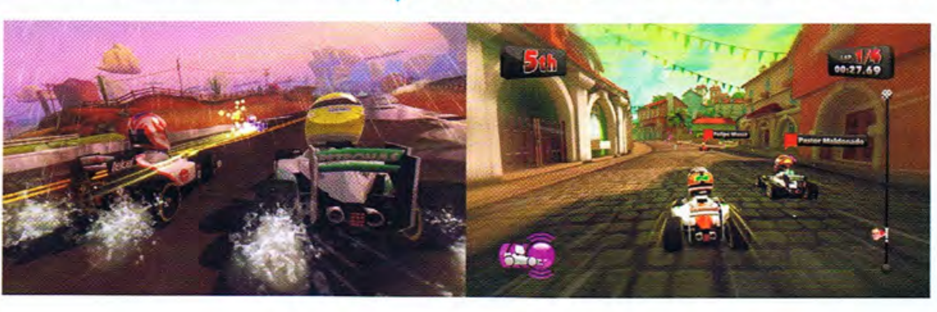
SONIC & ALL-STARS RT

PEOR QUE

SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

EL MUNDIAL: Es cierto que los torneos dan para mucho, pero ¿y un modo "campaña" en el que tengas que ganar un mundial? Algo tan simple y tan propio de la Fórmula 1 que en este juego se ha obviado.



VEREDICTO 7/10

PILLA AL PILOTO QUE MÁS TE GUSTE Y DALE DURO A LOS DEMÁS

Cuando termines la contrarreloj podrás ver repetido cómo has conducido a lo largo del circuito y apreciar también el detalle que han puesto en el coche. No se puede decir lo mismo del paisaje, definido pero sin llegar al nivel de tu coche.

PILOTAR NO ES UN PASEO

WRC 3

Si eres apasionado de los rallies ve de cabeza a por él, porque no encontrarás un simulador mejor. Si te gustan los desafíos, también. Si no tienes paciencia y solo quieres correr, mejor que te busques un juego de conducción como *Need For Speed: Most Wanted*. La dificultad de este videojuego me ha llevado a la desesperación unas cuántas veces, y ponerlo más fácil sería quitarle todo lo que le hace bueno. Empezando por los daños que recibes si tomas mal una curva o, sin ir más lejos, si te estampas contra un árbol. Hay que hacer caso a lo que te dice el copiloto y pisar en función de la dificultad de la curva. Si no lo haces puedes encontrarte con que has reventado el radiador, o la caja de cambios, o la dirección y no solo te costará llegar a la meta, sino que reparar los desperfectos tiene penalización y eso no va ayudar precisamente a que ganes la próxima etapa.

Para este juego has nacido sabiendo conducir en un rally y por eso desde el primer momento no tendrás ayudas de ningun tipo y tus adversarios harán unos tiempos de lo más inverosímiles. Si eres de hábil como el juego cree, lánzate de cabeza sin modificar la dificultad al modo Road To Glory, en el que empezarás de cero contra los grandes. Aunque el juego es mucho más divertido así, empezar desde la dificultad novato te ayudará a aprender qué velocidad se ajusta más a los tipos de curva -por ejemplo, "30 metros, curva dos se abre al final, árboles por dentro"- y que controlar un salto te puede dar muchos puntos. Ya sabes, ajusta los reglajes y toma las curvas apurando todo lo posible para conseguir más puntos de habilidad y desbloquear más torneos. Resulta curioso que estos puntos no solo se obtengan haciendo mejores tiempos o derrapando de la mejor forma sino también teniendo un accidente y dando vueltas de campana. No te darán mucho y echarán a perder tus tiempos y es posible que tu coche, pero si los quieres conservar olvídate del botón rewind y sigue conduciendo.



AL DETALLE

GÉNERO: Conducción técnica
FORMATO: PS3
OTROS FORMATOS: PC, Xbox 360, PS Vita
ORIGEN: Italia
COMPAÑÍA: Milestone
DESARROLLADOR: In-house
PRECIO: 60,99€
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-16
ANÁLISIS ON-LINE: No

MEJOR QUE

WRC 2



TAN BUENO COMO



DIRT 3

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

PILOTO DE VERDAD: Así se te considera desde el primer momento y no encontrarás las cosas fáciles a menos que tú las configures así. Tendrás que esforzarte mucho y prestar atención a tu copiloto.

Pero no tienes por qué jugar solo en Road to Glory. Es obvio que sin otros modos al juego le faltaría algo y lo cierto es que tienes para aburrirte: una etapa, un rally completo donde podrás elegir los circuitos que más te apetezcan en función de la dificultad a la que te quieras enfrentar... Cuando llegues a meta el juego subirá tus tiempos a la red, a no ser que lo desactives. Por este mismo motivo, también podrás ver los mejores cronos para saber cuánto tienes que mejorar.

WRC 3 ha mejorado mucho y no pretende ser un paseo. Si no tienes paciencia con las dificultades que te vas a encontrar mejor que ni lo intentes. Seas fan o no de los rallies lo vas a disfrutar mucho.

PAZ BORIS

VEREDICTO 7/10

TE CREES UN GRAN PILOTO HASTA QUE JUEGAS



Izquierda: Si no quieres ver a Sackboy llorando como si no hubiera mañana más vale que utilices todos los armógenos y turbos que pilles. Hazlo, porque los Acaparadores irán a por ti para dejarte lo más atrás de la carrera. Todos los armógenos tienen efectos de lo más divertidos.

LOS MUÑECOS DE TRAPO TAMBIÉN SABEN CONDUCIR

LittleBigPlanet Karting

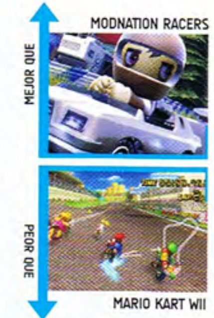
Parece que los juegos de karts al estilo *Mario Kart* se han puesto de moda y Sackboy quiere demostrarnos que él también puede. Llega con una historia hecha a la medida de tan entrañable personaje: los Acaparadores están robando todo lo que caiga en sus manos, motorizados con karts de lo más variopintos. Para detenerles recorreremos un montón de mundos -con ese diseño tan propio y especial de los juegos de Sackboy- sobre nuestro vehículo, al que podremos personalizar de muchas formas distintas. La manera de frustrar sus planes será a través de las típicas carreras de karts lanzándoles armógenos, unas armas de diferentes funciones -ya sean ofensivas o defensivas- con un montón de cosas que frenarán el avance de nuestros adversarios. Pero también lo haremos a través del modo Batalla donde nos situaremos en una arena para acertar a la mayor cantidad de Acaparadores si queremos ganar -también jugarmos en una variación llamada No te acerques- y en contrarreloj. Estos modos distintos hacen que el ya trilladísimo estilo de juego de karts tenga un atractivo que lo hace un poco distinto a los demás, si es que el que esté Sackboy de por medio no es suficiente. Que, además, nuestro personaje no se anda con chiquitas, como se le acerque uno más de la cuenta le arrea una colleja que le deja desorientado mientras lanza un armógeno a su objetivo más próximo. Claro que cuando le toca a él recibir su cara de miedo lo dice todo, dan ganas de decirle "todo va bien", escudarte con un armógeno -si tienes uno disponible, si no disponte a sufrir un poco- y emprenderla con aquel que ha osado atacarlo.

Si tenemos en cuenta que los responsables de su desarrollo no son otros que los chicos de United Front Games era de esperar que se pareciese a *Modnation Racers*. Sin embargo, con *LittleBigPlanet Karting* consiguen algo que no hicieron con su otro juego de karts: atraernos con la personalidad tan característica de su protagonista, a quien ya tenemos cariño de los *Little Big Planet*, y darle una trama que sustente el juego. Y no solo eso, sino también mantener lo que hace especial a los juegos de Sackboy: la creatividad. Podrás personalizar los coches todo lo que quieras y, por supuesto, también a Sackboy, ya que podrás importar los trajes que ya tienes almacenados. O crear tus propios circuitos y arenas con un sistema de lo más cómodo, en el que podrás ver desde el punto de vista que quieras el avance de tu creación, añadirle todos los detalles que te apetezcan y compartirlo en la red. Y siempre podrás eliminar las secciones que no te gusten y rediseñarlas. ¿Qué clase de *LittleBigPlanet* sería si no pudieses crear tus propios niveles además de disfrutar con su modo de juego?

PAZ BORIS

AL DETALLE

GÉNERO: Karts achuchables
FORMATO: PS3
ORIGEN: Canadá
COMPAÑÍA: Sony Computer Entertainment
DESARROLLADOR: United Front Games
PRECIO: 59,95€
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-8
ANÁLISIS ON-LINE: Sí



LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

LITTLEBIGPLANET: Parece una tontería, pero es verdad. Lo que lo diferencia de Modnation Racers o de otros juegos de karts es ese aroma tan especial a los juegos originales de Sackboy.



A SACKBOY LE SIENTAN BIEN LAS CUATRO RUEDAS



Derecha: Si te sientes inspirado no dejes de visitar la Luna para realizar tus propios circiutos. Y si no te sientes, también. Crear pistas o arena es de lo más sencillo.



LA NUEVA EDAD DE ORO DEL SOFTWARE ESPAÑOL

ZACK ZERO

Cuando Zack Zero mira el abismo prodigioso de su mecánica, juegos clásicos le devuelven la mirada. Es lo que sentimos cuando damos los primeros pasos por este titulazo: que estamos ante un plataformas de acción a la usanza clásica ochobitera engrandecido con un centelleante andamiaje gráfico HD. ¿Solo eso? No. Con los juegos auténticamente grandes, y este lo es, nunca podemos hablar únicamente de "solo eso".

Empecemos sumergiendo el periscopio crítico bajo la hermosa superficie poligonal de *Zack Zero* y centrémonos por el momento en su dinámica de juego. "Por la facha y por el traje se conoce al personaje" dice el refrán, y aquí tenemos a Zack: cuatro héroes por el precio de uno, un batallón andante humano que viste un "Traje Hielo", un "Traje Fuego", un "Traje Piedra" y un "Traje Normal". El jugador podrá hacer uso de los poderes que cada indumentaria proporciona simplemente eligiéndola pulsando un botón en el teclado o control pad, y ese precisamente es el eje central del gameplay: un pequeño grupo de mecánicas subdivididas —tantas como uniformes alberga el guardarropa del personaje que controlamos— firmemente engarzadas al resto de elementos del título (como pueden ser la propia y muy intuitiva accesibilidad del sistema de control o el increíblemente estudiado diseño de niveles). Resulta fundamental que desde el principio dejemos claro que si todos los juegos obtienen su personalidad y consuman lo afortunado o fallido de su experiencia lúdica desde la suma de sus partes, en *Zack Zero* también es así aunque destacando que cada uno de sus apartados es un todo magnífico por propio mérito. Construyamos este análisis, pues, examinando por separado cada elemento hasta que obtengamos una conclusión final de conjunto.

En *Zack Zero*, el quid de la cuestión jugable arranca desde la propia historia que el programa cuenta, entrañablemente enmarcada en la más pura tradición narrativa del videojuego clásico: la búsqueda de la amada secuestrada proporciona la excusa argumental necesaria para que los desarrolladores nos catapulten al mismísimo epicentro del gameplay, el cual en esencia consiste en avanzar (de izquierda a derecha, normalmente; otra constante recuperada desde el canon videojugable ochentero) repartiendo leña a un sinfín de atacantes (en ocasiones, en estancias cerradas que solo se abrirán cuando eliminemos a todos los enemigos) mientras recuperamos la potencia perdida de nuestro armamento textil. Por el camino, tropezaremos con distintos puzles que solo podrán ser resueltos mediante el correcto empleo de la dinámica antes mencionada y por el juego desde el primer momento proporcionada, es decir: interactuando con el

AL DETALLE

GÉNERO: Teletransportador de mecánicas añoradas
PLATAFORMA: PC
OTRAS PLATAFORMAS: PS3
PAÍS: España
COMPAÑÍA: Crocodile Entertainment
DESARROLLADOR: Crocodile Entertainment
PRECIO: 14,95 € (PC) 9,99 € (PS3)
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1

DESDE ZACK ZERO, NO ES POSIBLE GENERALIZAR ASEGURANDO QUE TODOS LOS JUEGOS ACTUALES SON ABURRIDOS

FAQ

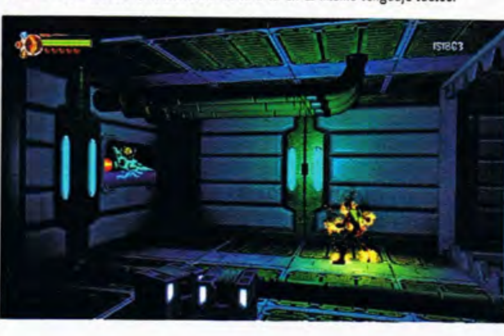
¿ESTE JUEGO ES PARA MÍ?
Para ti y para cualquiera, pero si disfrutaste en los ochenta jugando con tu Spectrum, Amstrad CPC, Commodore 64 o MSX, te lo pasarás teta con *Zack Zero*.

¿NO ME ABURRIRÉ?
Zack Zero = adicción. Una vez que empieces la primera partida, no pararás hasta acabártelo. Y después, lo empezarás otra vez.

Y CUANDO ME LO TERMINE, ¿QUÉ?
Los muchachos de Crocodile tienen previsto actualizar (y mejorar) regularmente la versión PC de *Zack Zero* para que lo goces rejugándolo una y otra vez.



Izquierda: Como *Ghosts'n Goblins*, *Rainbow Islands* o *Dynamite Düx*, un mapa mostrará nuestra posición y nos dará la bienvenida al hermoso mundo de *Zack Zero*. Abajo: El juego es un espejo en el que pasado y presente se contemplan y entablan conversación, hablándose de tú a tú en el mismo lenguaje lúdico.



Abajo y derecha: Los indisimulados homenajes a *Phantis* existentes en Zack Retro (perdón, *Zero*) demuestran por parte de Crocodile Entertainment mucho más que amor por los juegos clásicos; al final, la cabra desarrolladora tira al monte pixelado. Pasad la página para más información.



entorno aplicando el poder obtenido según el cambio de vestimenta efectuado. Así, entre otros usos de nuestro atuendo utilitario apuntaremos que básicamente accionaremos mecanismos y abriremos nuevos caminos a guantazo limpio con el "Traje Piedra", superaremos abismos de otro modo insalvables gracias al "Traje Fuego" y ralentizaremos el tiempo (con diversos fines) mediante la magia tecnológica generada por el "Traje Hielo". No nos importa insistir describiendo los muchos usos de nuestros uniformes de batalla: *Zack Zero* es mecánica pura, y los imprescindibles añadidos que lo embellecen son como un elegantísimo esmoquin confeccionado a medida que recubre y completa el gameplay.

En esa conjunción de elementos antes descrita, los gráficos, los efectos de sonido y la banda sonora son piezas de tesela en un mosaico construido para crear una portentosa ambientación: pisar el mundo de *Zack Zero* es caminar por un universo despierto y plagado de detalles atmosféricos en permanente vigilia. La realimentación aquí es total: la mecánica se despereza merced a un escenario gráfico y sonoro vivo, el cual estimula al jugador a continuar su avance imparable. Porque *Zack Zero* es uno de esos títulos en los que el objetivo a cumplir es un simple estímulo positivo que inevitablemente pasa a segundo plano. Lo importante, lo auténticamente trascendental es mover a Zack, guiarle por ese ágil mundo en dos dimensiones que, amanecido al mundo PC tras pasar por un bello atardecer de pegajosa modorra consolera, se muestra ante nuestros ojos de una forma infinitamente más tridimensional que muchos entornos creados para ser jugados ex profeso en 3D. Y en mitad de todo ese viva la pepa sensorial apabullante, el jugador salta, dispara y cambia de poderes a velocidad de vértigo por fortuna sin mayor preocupación, dejado llevar a ciegas por la mano de un gameplay imperecedero, imbuido en una explosión anímica perpetua; porque, y es preciso que esto se entienda en su desmedida magnitud jugable, *Zack Zero* recupera mecánicas perennemente funcionales, pero no las domestica ni mediante el agradecible barniz visual, ni creando artificiosos elementos diferenciadores; antes bien, se estimula la cruda fiereza canónica del gameplay original, aquel que nació en los años ochenta, justo cuando los desarrolladores del título decidieron arrebolados ante los programas que veían y disfrutaban que algún día ellos también crearían juegos.

Zack Zero funciona. Y lo hace sorprendentemente bien, a todos los niveles; y añado el "sorprendentemente" porque resulta complicado que en una suma que intenta poner en equilibrio tantos factores, no se noten en exceso las costuras digitales o haya un solo garbanzo negro mecánico, visual o sonoro que estropee el cocido lúdico. *Zack Zero* construye su contundente entidad dinámica navegando con maestría entre imperceptibles cambios de género, cohesiona a la perfección tanto lo mostrado como lo invisible, y diluye de forma ejemplar la frontera entre lo actual y lo clásico no por la vía sentimental, que habría sido lo fácil, o aplicando capas y capas de maquillaje en alta definición sobre una cara de gameplay simplemente operativo; *Zack Zero* funciona porque dirije todos sus más y mejor hacia un único todo, tan antiguo como los propios videojuegos: *Zack Zero* funciona porque es un título con el cual simplemente jugar resulta tremendamente divertido.

ADONÍAS

SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

MAYOR DIFICULTAD: *Zack Zero* recupera muchas constantes de los juegos antiguos ochobiteros, pero el alto nivel de dificultad imperante en la mayoría de estos títulos clásicos no está entre ellas.

ZACK PECERO

Zack Zero nació un once de enero de 2012 en PlayStation Store, pero ahora sus creadores han decidido lanzar la versión definitiva del juego en PC; haciendo uso de la recién puesta en funcionamiento plataforma de descarga GAME DIGITAL, *Zack* se renueva gráfica y acústicamente consiguiendo así mayores resoluciones, texturas más nítidas, mejor filtrado y efecto de profundidad de campo y un aumento del volumen sonoro.



VEREDICTO 8/10
GAMEPLAY CLÁSICO SALVAJE SERVIDO EN BANDEJA HD



"Que el jugador pueda hacer el doble salto a lo largo de todo el recorrido del salto o poder correr en 'Modo Roca', son mejoras implementadas no significativas respecto a las que esperamos incluir en los próximos meses"

Cómo se hizo ZACK ZERO

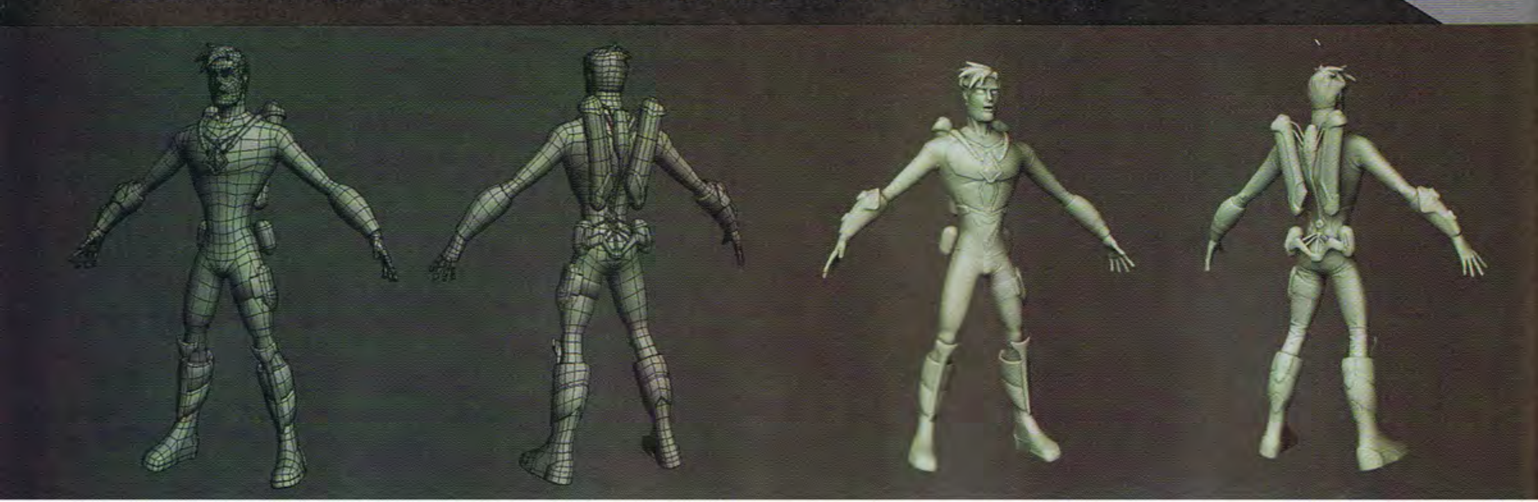
El currículum de Carlos Abril y Alberto Moreno es envidiable: *Phantis, Navy Moves, PC Fútbol*... No es de extrañar que dada la amplísima experiencia, necesidades creativas y enorme talento de ambos, su ópera prima conjunta haya sido el morrocotudo *Zack Zero*. Fundar Crocodile Entertainment "para intentar hacer un juego en consolas y para meternos en el desarrollo de juegos en general", nos explica Carlos Abril, fue un paso imprescindible en su proceso de expansión laboral y artística.

¿Y por qué iniciaron su andadura precisamente con *Zack Zero*? Es nuevamente Carlos quien responde a nuestra pregunta: "nuestro planteamiento inicial era hacer un juego sencillo, que tardáramos un par de años en hacerlo, y que lo pudiéramos sacar para aprender toda la parte que no conocíamos: contacto con los medios, cómo funcionaban las ventas, y todo este tipo de historias. Como justamente hacía 20 años del primer juego que hice, que era *Phantis*, decidimos hacer una cosa sencilla. Queríamos que fuera un juego plataformero, y para no complicarnos en el diseño decidimos partir de la base de *Phantis*. Luego fuimos avanzando y, realmente, de *Phantis* dejamos lo que era la estructura de niveles: la superficie, la base espacial, las cuevas, las grutas, la parte de lava y llegar a la cárcel. No utilizamos nada más, hemos dejado una serie de guiños ahí por amor al arte. Y ese era nuestro planteamiento, que era mucho más sencillo en un principio: hacer un juego en 2D, aunque todo el engine fuera en 3D".

Aunque hay grandes diferencias entre el *Zack Zero* que originalmente se diseñó y el que finalmente nació; Carlos Abril nos aclara el por qué de tales cambios. "Al principio el personaje era más estilo space marine. Iba recolectando armas, las armas iban mejorando, y el juego era mucho más lineal. Era un desarrollo mucho más sencillo". Alberto Moreno completa las palabras de Carlos: "Sin los poderes. Mejorabas tú, con las armas que ibas encontrando". Y prosigue Carlos: "Lo que pasó es que fuimos al GDC, estuvimos en una conferencia de Sony donde se animaba a los desarrolladores a desarrollar juegos para PlayStation Network, que nos gustó, y como por aquel entonces vino un año malísimo para las ventas de PC, decidimos que ya que animaban y ponían —decían—, las facilidades que ponían, pues podía ser un buen comienzo. Entonces decidimos hacer *Zack Zero* para PlayStation. Pero el concepto de juego no servía para la consola". Alberto especifica apostillando que "no les gustó, básicamente. Nos comparaban con un *Contra*. Y nos decían 'es que ya tenemos un *Contra* en la consola'. Nosotros no veíamos que fuera un *Contra*". Culmina Carlos: "El caso es que el diseño que teníamos no les gustó. Entonces decidimos hacer una serie de cambios en el diseño en los cuales ya metimos los poderes, más puzles, un desarrollo no lineal... Cambios que tuvimos que hacer para adaptarnos a lo que podía ser el juego para consola. Creo que al final ha ganado, pero llevábamos ya dos años de desarrollo y eso hizo que el juego sencillo de dos años que íbamos a

MEJORANDO LO PRESENTE

Carlos Abril cuenta que "hace cuatro años, mi planteamiento era que nosotros queríamos ser una especie de first-party para Sony. Centrarse en una plataforma y hacer los juegos con esa ventaja competitiva que tienes sobre los juegos multiplataforma. Pero el mercado se ha fragmentado bastante; si te basas solo en uno, tienes la mitad de las ventas. No tiene sentido; vendes la mitad apostando solo por una plataforma".

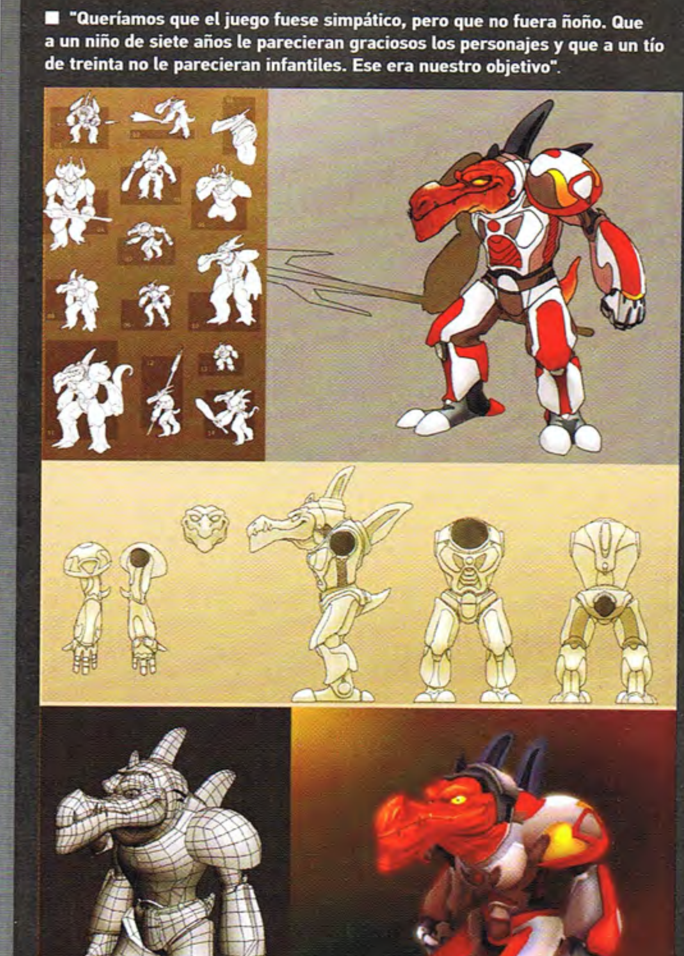






BENDITO SEA EL DÍA EN QUE RECIBÍ LA VIDA

■ **"Queríamos que el juego fuese simpático, pero que no fuera ñoño. Que a un niño de siete años le parecieran graciosos los personajes y que a un tío de treinta no le parecieran infantiles. Ese era nuestro objetivo".**



"Se ha roto la dictadura del publisher. La innovación viene, precisamente, de dar libertad a los desarrolladores"

hacer, se convirtiera en un juego que hemos tardado cinco años en desarrollar".

Meses después de haberse lanzado *Zack Zero* en PSN, los de Crocodile han redibujado su obra y apuestan fuerte por la versión PC del juego. Esa vuelta a los orígenes profesionales de los desarrolladores tiene su razón de ser, y es Carlos quien lo explica: "La experiencia con Sony ha sido bastante dura, por todo el tema de las certificaciones, y volver al PC es algo que nos apetecía siempre. Desarrollar es básicamente lo mismo en ambas plataformas, pero publicar en PC es mucho más fácil. Y bueno, hay un mercado ahí que creemos está en crecimiento". Además, como es lógico han aprovechado la oportunidad para mejorar el producto: "En PC puedes jugar con más resolución y mayor fluidez, efectos de partículas... Mejoras en el filtro, la profundidad... Además tenemos previsto un plan de actualizaciones gratuitas encaminadas a que quien se haya terminado el juego, se lo rejuegue entero: vamos a dividirlo en etapas más cortas, y alargarlo también. Y potenciar el uso de los poderes, fases de bonus, y efectos gráficos concretos para los que tienen tarjetas superiores: habrá un modo gráfico nuevo que se llamará 'modo Ultra'. Haremos *Zack Zero Reloaded*; ese es nuestro codename. Es el juego que haremos empleando todas las cosas que hemos aprendido. Y cuando aprendamos más cosas, cambiaremos de juego. Por salud mental" (risas).

ADONÍAS







POR QUÉ ❤...

Mega Man 2

JONATHAN LAVIGNE, TRIBUTE GAMES

"Mega Man 2 *seguramente es el juego al que más he jugado de crío, y aún hoy me encanta. Era una mejora increíble en comparación con el primero. Quiero decir,* Mega Man 1 *es bueno, pero en* Mega Man 2 *la construcción de niveles es perfecta y son todos diferentes. Los 3, 4, 5 y 6, eran geniales, pero fueron una actualización menor comparados con el 2. En mi caso, encima, nací el año en que lanzaron* Mega Man 2, *por lo que tiene un significado especial para mí. No se trata de que sea mejor que los otros, pero creo que muchos prefieren* Mega Man 2 *porque era mucho mayor que el primero y porque los otros no aportaron tantas novedades. Los gráficos mejorarían, sobre todo en 5 y 6, pero el 2 sigue siendo el mejor.*"

"Los gráficos mejorarían, sobre todo en 5 y 6, pero el 2 sigue siendo el mejor"
JONATHAN LAVIGNE, TRIBUTE GAMES





DOMINA LAS TÉCNICAS FOTOGRÁFICAS
Máster en
Fotografía
TRUCOS PROFESIONALES
Aprende a hacer fotos de todo
RETRATOS
Trabaja con personas, ya sean familiares, niños o modelos de estudio
NATURALEZA
Fotografía aves, mariposas y toda clase de flora de parques y jardines
ACCIÓN
Haz fotos nítidas de cualquier sujeto que esté en movimiento y juega con la luz
Publicación realizada por el equipo de
Digital Camera
EF-S 15-85mm 1:3.5-5.6 IS USM
¡YA A LA VENTA EN TU QUIOSCO!

RETRO

>. 'SUPER DOOPER TAXI RIDE YOU'LL EVER GET!!' N. 8



DETRAS DE LOS NIVELES

DESTRUCTION DERBY

¿Recuerdas lo a tope que conducías en Destruction Derby? Sus creadores Martin Edmondson y Robert Troughton te explican cómo lograron que te lo creyeras.



Lanzamiento: 1995
Plataforma PSone, PC, Saturn
Compañía: Psygnosis
Desarrollador: Reflections

EQUIPO:
Martin Edmondson: Diseñador y artista 3D
Robert Troughton: Programador
Michael Troughton: Programador
Elliot Sumner: Música y efectos de sonido

"LOS COCHES ESTRELLÁNDOSE son algo que me fascinaba desde que era niño," confiesa Martin Edmondson, recuperando memorias de la niñez que hacen pensar en una infancia ajetreada. Admite que no era una obsesión demasiado jovial, y que nació cuando su padre le llevaba a ver carreras de vehículos al estilo de los americanos de la NASCAR, pero él lo hacía normalmente en Lancashire, donde vivían sus abuelos.

"Entre etapas saltaba la valla y corría entre los coches, mirando los golpes que se habían llevado las carrocerías mientras les sacudían con un martillo para que volvieran a su forma original y pudieran participar en la siguiente carrera," dice sonriendo. "Cuando tuve edad para tener una cámara también les echaba montones de fotos."

La experiencia no le traumatizó, pero le marcó lo suficiente. En 1984 Edmondson fundó Reflections Interactive en Newcastle y, cinco años después, produjo *Shadow Of The Beast*, que tuvo una acogida excelente. En 1999 crearía el primer juego de la serie *Driver*, pero entre uno y otro, adaptó al videojuego las carreras de estos stock cars.

"Quería hacer un juego que se basara en estrellar coches de forma 'realista'," dice. "Y quise hacerlo desde que empecé a diseñar videojuegos en los ochenta. El problema es que no había ordenador o consola capaz de hacerlo adecuadamente, así que continuamente dejaba la idea de lado."

Cuando los PCs se sofisticaron y apareció la PlayStation llegó el momento de que la idea de Edmondson se hiciera realidad. De repente, los ordenadores y las consolas tenían la potencia suficiente, y Edmondson habló con uno de sus compañeros programadores, Michael Troughton, sobre el proyecto. Juntos dieron a luz a unos cuantos conceptos y diseños.

A ese proyecto lo llamaron *Demolition Derby*, y su esencia se resumía en ponerse a estrellar coches intentando causar el mayor daño posible. Sería un veloz juego de carreras, en el que los efectos de las colisiones se verían en pantalla con el dramatismo máximo.

El espíritu del juego estaba en los circuitos más estrechos, claustrofóbicos y caóticos.







LOS COCHES ESTRELLÁNDOSE ME FASCINARON DESDE PEQUEÑO













El secreto estaba en chocar muy a menudo, provocando daños graves a los oponentes.





LO QUE DIJERON



El juego triunfa a pesar de sí mismo. Perdonarás sus faltas en cuanto empieces a dejar coches para el arrastre. Un aplauso sordo, por favor.

Official PlayStation Magazine, Número 1, Noviembre 1995, 7/10



"La mecánica era muy simple y obedecía a mi sencillo deseo de estrellar coches... el juego tenía poco más," dice. "Generó suficiente diversión a partir de una mecánica y unos gráficos tan básicos que solo eso funcionaba como un juego completo. Pero también enganchaba al pedir al jugador la habilidad y la destreza para evitar el daño en determinadas áreas, o buscar puntos de los coches rivales que los hicieran volcar."

Una vez se puso a trabajar, Edmondson, responsable del diseño, encontró el mayor obstáculo en las físicas. Fue un desafío para el equipo de cuatro personas formado por Russell Lazzari, William Musson y los hermanos Michael y Robert Troughton. "Teníamos veinte coches chocando unos contra otros," dice Robert. "No era una tarea fácil asegurarse de que las físicas funcionaran bien en un escenario como ese. Teníamos que incrementar la tracción de la inteligencia artificial para que los coches se movieran mejor por los circuitos. Una buena parte del trabajo se dedicó al perfeccionamiento de este aspecto del juego."

El equipo usó el motor propietario de Reflections para conseguir efectos más predecibles y realistas. "Bueno, obviamente nos movíamos en los márgenes de lo que podía ser llamado realista por entonces, pero en mi cabeza, si las físicas no eran realistas, no sería tan satisfactorio estrellar los coches y, peor aún, sería algo impredecible y frustrante de jugar, un poco como un juego de billar con malas físicas," dice Edmondson. "El motor estaba basado en una detección de colisiones bidimensional, y pronto teníamos este sistema en funcionamiento, y pasamos horas estrellando coches porque sí, sin juego ni nada."

Fue esta simple demostración la que hizo que todo el mundo en Psygnosis se interesara por el juego. El equipo de Reflections podía disparar unos coches contra otros, con cámaras cinematográficas observando la acción. "Era tan divertido que fue una suerte que llegáramos a acabar el juego," ríe Edmondson.

Después de cautivar a Psygnosis, la demo técnica fue mostrada a Sony, donde no estaban muy convencidos de que Reflections pudiera terminar el juego en los nueve meses a los que se habían comprometido. Sony tenía sus dudas acerca de aceptar el juego para su nueva máquina,



ERA TAN DIVERTIDO QUE TUVIMOS SUERTE DE LLEGAR A TERMINAR EL JUEGO

pero Edmondson vio los plazos dentro del margen de lo aceptable. El único dilema era el nombre. "Había algún tipo de problema legal con *Demolition Derby*, así que propuse como alternativa *Demolish 'Em Derby*," dice Edmondson.

UNA DE LAS primeras decisiones fue la de que los coches siempre se vieran desde el exterior, sin la posibilidad de puntos de vista desde la cabina, planos del salpicadero, espejos retrovisores y demás. Al principio había un marcador de velocidad, pero acabó eliminándose, porque los coches acababan yendo siempre a una velocidad en torno a las 60 millas por hora y era irrelevante. Y de todos modos, el acento del juego no estaba puesto en la velocidad. "No vendíamos velocidades de infarto con el juego," dice Edmondson. Todo ello sirvió para que el enfoque del título se orientara en otra dirección.

"Tenía la sensación de que para este juego, con la atención puesta en las reacciones rápidas, la mecánica sencilla y el caos y la destrucción rodeando al jugador, el cambio de marchas manual iba a ser demasiado para muchos jugadores," explica Edmondson. "La conducción refinada no era de lo que iba el juego. Tampoco había espejo

>. EVOLUCIÓN LÚDICA

Chase HQ > Destruction Derby > Driver



Destruir el coche de un rival estaba a la orden del día en esta recreativa clásica de Taito, *Chase HQ*. Incluía sirena ad-hoc.



Destruction Derby eran choques, pero con clase. Sus cámaras cinematográficas inspiraron el modo Director de *Driver*.





Un bonito primer plano de un coche zampándose el borde de un circuito.

retrovisor porque lo ralentizaba todo. Hay que tener en cuenta que había veinte coches, cada uno con sus propios golpes y peculiaridades, y un circuito que estaba dibujado en su integridad. Los retrovisores exigen una segunda escena completa (aunque sea simplificada) para que sea renderizada y llevada a la pantalla, y eso se habría cargado el frame rate. Pero casi conseguimos meterlo, de todas formas."

Con todo, el juego tenía sus logros. A pesar de que la premisa de cada prueba era similar, las aproximaciones a ellas eran diferentes. The Bowl, por ejemplo, te ponía a competir con los otros 19 vehículos en un recinto enorme. "Nos causó algunos problemas," dice Robert. "Había demasiados coches, colisiones y trozos de carrocería volando por la pantalla, y la geometría era demasiado compleja. Era complicado que el frame rate permaneciera estable, sobre todo si muchos coches te golpeaban a la vez. También teníamos que conseguir que los coches condujeran de forma inteligente cuando se les machacaba la dirección, o cuando solo había una dirección a la que girar."


ROBERT TROUGHTON
Programmer

Stock Car Racing era una prueba más tradicional que el Bowl, y en ella ganabas puntos en busca de una buena clasificación. Wreckin' Racing cogía esa misma idea, pero daba más puntos por causar daño, destrucción, trompos y demás.

"Con Wreckin' Racing, podías 'ganar' llegando el tercero o cuarto a meta, pero obteniendo más puntos que el primero al causar más daño," dice Edmondson. "En los tiempos del auténtico *banger racing* se llamaba a esto *spin and roll*, y lo incluímos para satisfacer a distintos tipos de jugadores. Si querías una carrera sin más, podías tenerla, por ejemplo."

Para gestionar todo esto caos había algunas reglas muy sencillas que afectaban a la IA. Golpea el culo de un coche y hará un trompo. Conducir con la marcha atrás también podía ser útil si el morro del vehículo estaba muy dañado. "Mi modo favorito en el Bowl se llamaba 'it', y en él cada uno de los otros 19 coches se lanzaban a por ti," dice Edmondson. "Eso sí que era un caos. El único problema que recuerdo era que si los 20 coches lograban chocar a la vez se montaba un pitote con las cajas de colisión que le chupaban todos los recursos al motor de físicas."

Cuando quedaban dos meses para que se cumplieran los nueve de plazo, el trabajo iba avanzando y Sony decidió meter el juego entre sus títulos de lanzamiento para PSone. A Edmondson le daba la impresión de que el título *Demolish 'Em Derby* era más complicado de lo necesario, y como en America estos deportes de motor suelen conocerse como destruction derbies, el título volvió a cambiar. Pasó a llamarse *Destruction Derby*.

NO TODAS LAS ideas iniciales del juego llegaron a la versión final: un editor de niveles se cayó debido a la fecha de entrega. "El juego estaba construído en una plantilla de ocho por ocho, lo que no daba mucho margen para experimentar," dice Robert. "Nos pusimos muchas limitaciones con lo que podíamos hacer con las pistas, así que las curvas grandes y pequeñas, cruces y rectas eran un poco todo lo que teníamos para combinar."

Pero a pesar de los pequeños problemas y de los plazos trepidantes, el equipo disfrutó de la experiencia programando en PlayStation. "Era una buena máquina, y era sencillo programar para ella, con herramientas muy accesibles," dice Edmondson. "Y cuando miras atrás, no era nada comparado con las pesadillas que fueron PS2 y PS3 desde el punto de vista de la programación. Rápidamente pusimos el juego en pie y en funcionamiento, con el juego completado en ocho meses (lo admitimos, muy intensos) desde que llegaron los kits de desarrollo hasta que entregamos el título. Dedicamos mucho tiempo a la optimización para mantener el frame rate, pero lo consideramos vital para que se conservara el espíritu de disfrutar con las colisiones."

El juego fue muy bien recibido. La inglesa Play puso a *Destruction Derby* en su primera portada y le dio un 86%. Lee Buchanan, de *PC Gamer*, dijo que el juego era "una dosis salvaje de locura rodada, con suficientes derrapes, humo y goma quemada como para satisfacer al demonio de la conducción que descansa dentro de todos nosotros".

Nada de ello sorprendió a Edmondson. "Sabíamos que el juego iba a ser bien recibido desde el momento en el que enseñamos la demo inicial," dice. "El lanzamiento de PlayStation y la experiencia de los nuevos juegos en 3D también atrajo a mucha gente. Fue muy emocionante ver cómo la gente reaccionaba al juego final, del mismo modo que lo es responder a entrevistas sobre él después de tantos años."

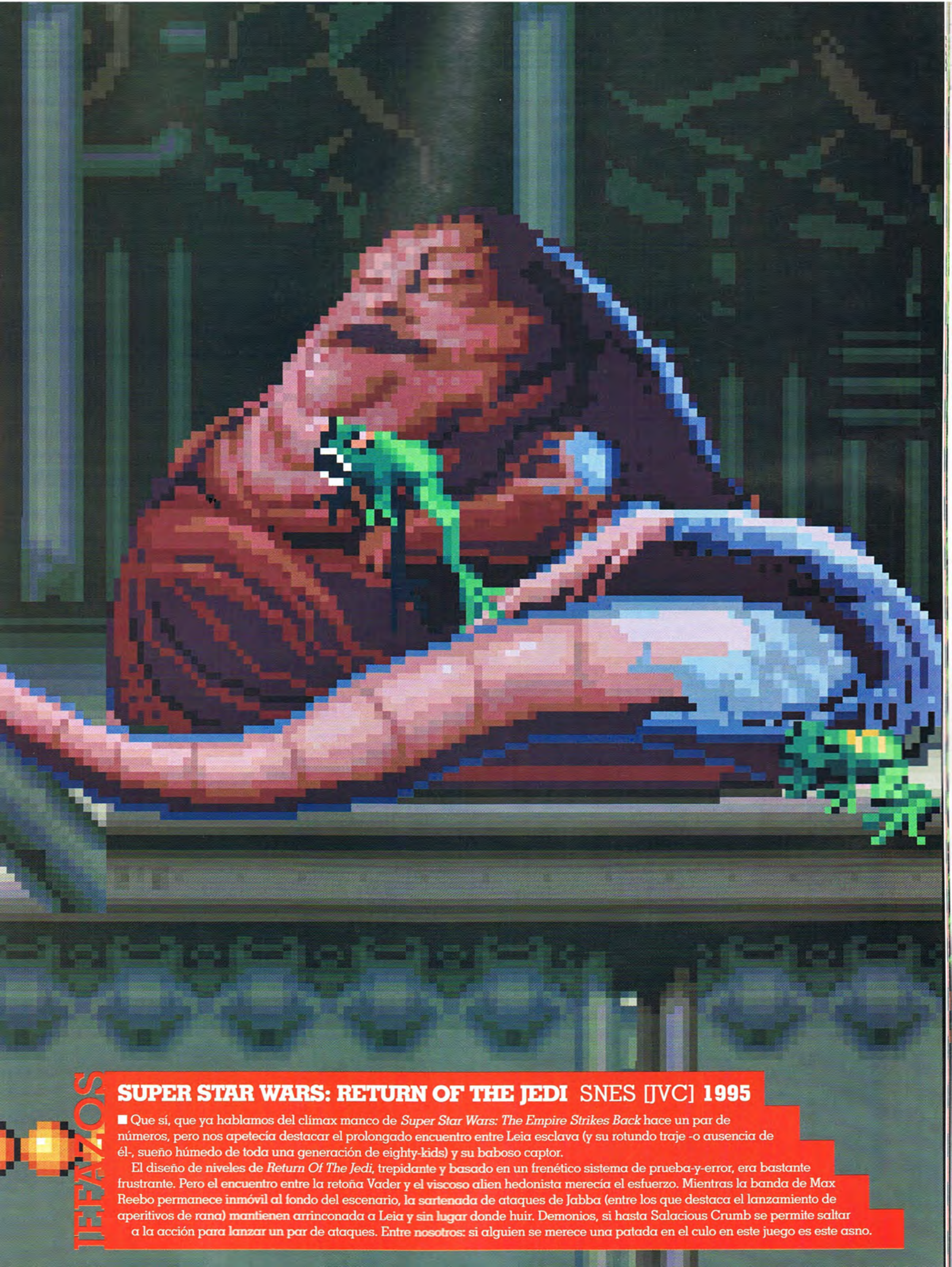
Goma quemada

LA ACCIÓN de *Destruction Derby* alcanzó cotas aún más frenéticas gracias a la naturaleza claustrofóbica del diseño de los circuitos. Edmondson quería que hubiera una elevada densidad de rivales y, dado que veinte era el número más alto al que se podía aspirar sin que el hardware se resentiera, tenían que encontrar una manera de que todo corriera con suavidad. Haciendo que las pistas fueran estrechas, resbaladizas y con muros, todo quedaba solucionado.

"Nos ayudaba a esquivar el popping de los decorados, pero la auténtica razón de los circuitos estrechos era apelotonar los vehículos para propiciar más accidentes," dice Edmondson. "Quería dar esta sensación caótica, casi claustrofóbica, de estar rodeado de caos. También quería limitar las opciones a la hora de elegir coches, porque creía que el juego sería mejor con tres opciones de dificultad predefinidas. Tres coches y cero posibilidades de tunearlos sería algo insólito ahora, supongo, pero por entonces nos ayudaba a mantener las cosas simples y elaborar una experiencia de juego consistente. Solo teníamos ocho o nueve meses desde que recibimos los kits de desarrollo, así que había cosas que ni se discutían."


Martin Edmondson ha vuelto a Reflections a las órdenes de Ubisoft.


RETRO
BOSS



SUPER STAR WARS: RETURN OF THE JEDI SNES [JVC] 1995

■ Que sí, que ya hablamos del clímax manco de *Super Star Wars: The Empire Strikes Back* hace un par de números, pero nos apetecía destacar el prolongado encuentro entre Leia esclava (y su rotundo traje -o ausencia de él-, sueño húmedo de toda una generación de eighty-kids) y su baboso captor.

El diseño de niveles de *Return Of The Jedi*, trepidante y basado en un frenético sistema de prueba-y-error, era bastante frustrante. Pero el encuentro entre la retoña Vader y el viscoso alien hedonista merecía el esfuerzo. Mientras la banda de Max Reebo permanece inmóvil al fondo del escenario, la sartenada de ataques de Jabba (entre los que destaca el lanzamiento de aperitivos de rana) mantienen arrinconada a Leia y sin lugar donde huir. Demonios, si hasta Salacious Crumb se permite saltar a la acción para lanzar un par de ataques. Entre nosotros: si alguien se merece una patada en el culo en este juego es este asno.

HISTORIA DE LOS

HOY RE

19

1995 FUE un año triste para los dueños de una Nintendo, porque supuso el fin de la NES en América. Masivamente exitosa desde su lanzamiento en octubre de 1985, consiguió una fidelidad mayúscula en todo el país gracias al fuerte apoyo de las third-parties, estupendas conversiones de arcade y sensacionales RPGs, como los de la franquicia *Final Fantasy*. El último lanzamiento oficial de Nintendo fue el puzzle *Wario's Woods* en febrero de 1994, mientras que la propia máquina, cada vez más envejecida al lado de la mucho más potente Super Nintendo, dejó de fabricarse el año siguiente. De forma sorprendente, la NES duraría aún ocho años más en su país natal, deteniéndose la fabricación en 2003.

1995 pudo suponer para muchos la defunción de la consola de 8 bits de Nintendo, pero la compañía, desde luego, no estaba agonizando, y lanzó varias nuevas consolas y periféricos a lo largo del año. La más ambiciosa fue la Virtual Boy de Gunpei Yokoi, en Japón el 21 de julio, y con la versión americana llegando el 14 de agosto. La revolucionaria consola fue diseñada como un sistema de sobremesa con gráficos estereoscópicos en 3D. Nintendo había prometido un año antes que su nueva máquina permitiría experiencias de juego más inmersivas. Por desgracia, estaba muy lejos de conseguirlo...

El mayor problema de la Virtual Boy estaba en su pantalla LED roja y negra, que estaba muy lejos de ser tan inmersiva como Nintendo había asegurado. Peor aún era el hecho de que muchos jugadores experimentaban fatiga tras jugar y, en algunos casos, serios dolores de cabeza. La falta de apoyo de third-parties y la carencia de títulos innovadores por parte de la propia Nintendo hicieron que la máquina dejara de fabricarse el 22 de diciembre en Japón, solo cinco meses después de su lanzamiento. El modelo americano aguantó hasta el 2 de marzo de 1996, y el creador de la máquina dejó Nintendo el 15 de agosto.

La otra novedad de Nintendo fue el Satellaview, un interesante dispositivo para la Super Nintendo que era esencialmente un modem vía satélite. Además de permitir ver ciertos canales de televisión y oir la radio, servía para descargar juegos, incluyendo títulos de franquicias como *F-Zero*, *Harvest Moon* o *The Legend Of Zelda*. El Satellaview solo salió en Japón, pero fue relativamente popular y funcionó hasta el 30 de junio del año 2000.

Aunque Nintendo continuó teniendo una importante presencia en el mercado en 1995, fue Sony y su rompedora PlayStation quienes empezaron a copar titulares. La Sony-

■ Rare continuó *Donkey Kong Country* con una secuela, esta vez protagonizada por Diddy y Dixie Kong. La última entrega de la trilogía, *Dixie Kong's Double Trouble!*, llegaría el año siguiente.

■ id Software había subido el nivel de los FPS con *Doom*, pero *Duke Nukem 3D* demostró que aún había sitio para la innovación en el género.

■ La Virtual Boy cayó en barrena, y merecidamente. En serio: ¿quién pensó que ese cacharro era una buena idea?

VIDEOJUEGOS

ISAMOS 95

manía había estallado en Japón, y lo mismo pasó en Occidente cuando el sistema se lanzó. Sony Europa fue especialmente avispada con la promoción de la máquina, con cabinas para jugar a *WipEout* en clubs nocturnos de lujo de Londres y otras ciudades del continente. A ello se sumaban sus extraños anuncios, que no se centraban como los de la competencia en juegos específicos, sino que planteaban una imaginería extraña y abstracta. Un concepto interesante que jugó en favor de Sony y que hizo que usuarios de todo el mundo hablaran del joven sistema, que había salido de nadie sabía dónde y había conseguido que los juegos fueran excitantes de nuevo.

Por supuesto, también ayudó que la máquina de Sony tenía un catálogo de juegos con pintaza desde el día de salida, así como una panoplia de desarrolladores third-party de primera categoría, tal y como consiguió antes Nintendo con gente como Capcom o Squaresoft. Sega aún intentaba plantar cara con su Sega Saturn, pero la consola de 32 bits carecía del estilo y la variedad de su competidora. Aunque la Saturn tenía sus propios juegazos, muchos usuarios se decantaron por Sony y las promesas de demos como la famosa del tiranosaurio en 3D. Sony había llegado y en unos pocos años su consola definiría la generación en curso, un logro repetido por su sucesora en la siguiente ronda de lanzamientos de hardware.

También se avanzaba a pasos de gigante en otras áreas de la industria, particularmente en los videojuegos para PC, donde los gráficos 3D eran cada vez más espectaculares y enseñaban músculo tecnológico en títulos como *Duke Nukem 3D*, *Alien Breed 3D*, *Star Wars: Dark Forces* y el *Marathon 2: Durandal* de Bungie. El juego de Bungie era particularmente notable y, como su predecesor, demostró que una poderosa narrativa podía pesar tanto en un FPS como los gráficos de última generación. Aún con todos los grandes avances hechos en ordenadores personales este año, sin embargo, estaba claro que 1995 era el año de Sony y su Playstation. El panorama de los videojuegos había empezado a cambiar, y mientras que Nintendo seguía siendo la indiscutible reina del juego portátil, era el principio de la caída de su dominio en el sector doméstico. Para Sony, podría decirse, también fue el principio de muchas cosas...

■ La consola de 32 bits de Sega también se lanzó en Europa y EE.UU. en 1995, pero no consiguió el éxito de la de Sony.

■ Ristar es uno de los héroes olvidados de Sega. Creado por el Sonic Team, nunca disfrutó de la fama de Sonic, y por ello nunca se programó una secuela.

■ LucasArts siguió desafiando las convenciones del género de aventuras con *Full Throttle*, otro estupendo juego salido de la brillante cabeza de Tim Schafer.

DESARROLLADOR del AÑO *Michel Ancel*

■ Allá por 1995, Michel Ancel era un desarrollador relativamente desconocido, aunque uno con imaginación y estilo solo comparables a su talento como programador. Ancel se unió a Ubisoft como grafista bajo la tutela de Nicolas Choukroun en 1990. Solo dos años después fue diseñador principal de *Rayman*, un maravilloso plataformas que acabaría lanzándose en 1995. Aunque Ancel ha participado en otros juegos desde entonces, desde IPs originales (*Beyond Good & Evil*) a licencias (*King Kong*), se le sigue recordando por *Rayman* y por los infernales Rabbids.



VIDA EXTRA: **1995**

COMMAND & CONQUER

Cada año seleccionamos uno de los juegos más destacables del año que estamos revisando. Este mes, un vistazo al exitoso RTS de Westwood Studios.

CURIOSAMENTE, COMO *DOOM* antes de él, *Command & Conquer* no iba a pertenecer al género que luego conquistaría. Pero el refinamiento de las mecánicas de juego que acabaría poseyendo sería tal, sin embargo, que otros juegos las copiarían durante años, y la franquicia se convertiría tanto en un éxito para Westwood como en su condenación con el lanzamiento del desgraciado *Command & Conquer: Renegade* en 2003.

Después del éxito de *Dune II*, Westwood decidió invertir todos sus recursos en hacer un sucesor espiritual que no necesitara el apoyo de una licencia ya existente. Esa pseudo-secuela fue *Command & Conquer*, y mejoró enormemente casi cada mecánica inventada por su excelente predecesor espiritual. Planteado en origen como un juego de fantasía con brujos combatiendo entre sí, los cambios en el clima económico hicieron que el equipo cambiara la ambientación a algo basado en la vida real. Westwood acabó decidiendo ambientar el juego en un 1995 alternativo que era el campo de batalla para dos facciones rivales: la pacificadora Iniciativa para la Defensa Global y la malévola Hermandad de Nod, que combatían por el control de un valioso recurso conocido como Tiberium.

C&C MEJORÓ ENORMEMENTE CASI CADA MECÁNICA DE SU PREDECESOR

De inteligente mecánica, *Command & Conquer* amplió los resortes creados con *Dune II*. La mayor diferencia estaba en que ahora podías seleccionar múltiples unidades simplemente seleccionando un área con el botón izquierdo del ratón. Las tropas y vehículos podían controlarse con un sencillo clic, y cumplían órdenes como disparar al anemigo automáticamente, en vez de obligar al jugador a señalarlas y elegir qué querían hacer de entre una amplia variedad de opciones, como en *Dune II*. Estas mejoras transformaron el género de la estrategia en tiempo real, acelerando el juego y obligando a los jugadores a tomar decisiones con mucha más rapidez.

Luego estaban las propias facciones, que se adaptaban a distintos estilos de juego y ofrecían cincuenta misiones distintas, y el multijugador, que soportaba cuatro contrincantes, e incluía una segunda copia del juego para hacer las partidas más sencillas. Los dos bandos rivales estaban muy bien equilibrados, pero tenían la suficiente personalidad como para propiciar casi dos juegos distintos. Si le sumamos un diseño de misiones variado e imaginativo y esas cinemáticas en imagen real, no resulta nada sorprendente que el juego de Westwood fuera un éxito y recibiera abundantes ports a otros sistemas.



Las escenas FMV pueden resultar cutronas hoy, pero le dan cierto toque dramático a las misiones.



Como la Especia en Dune II, el Tiberium es un recurso muy valioso que te proporciona efectivo para tropas y edificios.

¿QUÉ SUCEDIÓ ENTONCES?



■ EL ÉXITO de *Command & Conquer* tuvo un efecto tremendo, empezando por su sistema de control con el ratón, imitado por todo RTS posterior. *StarCraft*, *Age Of Empires* y *Company Of Heroes* son solo algunos de ellos, mientras que el propio *C&C* desató una impresionante cantidad de secuelas y spin-offs, muchos de ellos programados por la propia Westwood. El más popular de lejos fue *Red Alert*, ambientado en unos años cincuenta alternativos, y generó dos secuelas y numerosas expansiones. Por desgracia, el ambicioso *C&C: Renegade* fue también una secuela carísima. Usaba una perspectiva de primera persona, pero no funcionaba del todo bien. No vendió nada y la propietaria de Westwood, EA, cerró el estudio. Muchos miembros de Westwood formaron Petroglyph, especializado tanto en videojuegos como en juegos de tablero, mientras EA sigue sacando entregas de *C&C*. El último, el gratuito para navegador *Tiberium Alliances*.



TAMBIÉN DE ESTE AÑO...

WORMS

■ NO ESTAMOS seguros de quién es más genial, si el creador de *Worms* Andy Davidson, o si Martyn Brown de Team17, que convirtió la demo de Andy en la franquicia más rentable de la compañía. Rebosante de humor y armamento chiflado, sigue siendo un sensacional juego de acción por turnos que ha generado más de 20 secuelas y spin-offs

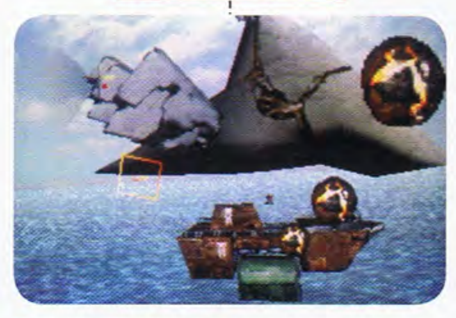


STAR WARS: DARK FORCES



■ EL PRIMER FPS de LucasArts basado en *Star Wars* puede parecer un simple clon de *Doom*. En realidad es mucho más. La historia tiene mucha importancia, y Kyle Katarn es un protagonista muy interesante. Construido alrededor del Jedi Engine, tecnológicamente ha envejecido un poco pero sigue siendo un estupendo pegatiros.

PANZER DRAGOON



■ EL INMERSIVO shooter sobre raíles de Sega confirmó que Saturn no tenía rival en cuanto a efectos visuales poligonales. El movimiento de 360 grados alrededor de tu dragon, las peleas con jefes que quitaban el hipo y el distintivo estilo gráfico dieron pie a uno de los primeros éxitos de Saturn. Seguido por dos secuelazas.

WIPEOUT



■ SONY NO hizo ninguna estupidez al comenzar a tratar con Psygnosis. El primer juego para Playstation de este estudio con base en Liverpool supuso un debut que no solo condicionó para siempre el género de las carreras con vehículos futuristas, sino que marcó la imagen de la consola de Sony como algo deseable y moderno.

CHRONO TRIGGER



■ EL RPG DE viajes en el tiempo de Square es recordado como uno de los mejores títulos de SNES. Es bastante indiscutible, ya que el juego daba en el blanco con casi todo: personajes interesantes, un argumento hipnótico y lleno de giros y un excelente sistema de combate. Ha sido actualizado en PlayStation, DS e iOS.

AVERSIÓN POR LA CONVERSION

Los ports más vergonzosos de la historia, analizados al detalle.

FALLO EN EL SISTEMA

Plataforma: Mega Drive
Año: 1991
Compañía: PalSoft
Desarrollador: Technos

DOUBLE DRAGON II: THE REVENGE

ORIGINAL Placa: Desconocida **Año:** 1988 **Compañía:** Technos **Desarrollador:** Technos

LOS PORTS a 8 bits de *Double Dragon II* quedaron muy majos y suelen ser considerados por los fans de la saga como una mejora con respecto a las espeluznantes conversiones a 8 bits del primer *Double Dragon*. Así que cuando se anunció una versión para Mega Drive, muchos creyeron con toda la razón del mundo que había llegado el momento de que la serie recibiera el port más fidedigno jamás visto en un sistema doméstico. Ese podría haber sido el caso si Technos no le hubiera cargado el muerto a un pequeño desarrollador japonés que convirtió el esperado juego en algo que habría asqueado hasta a los sufridos dueños de una Master System.

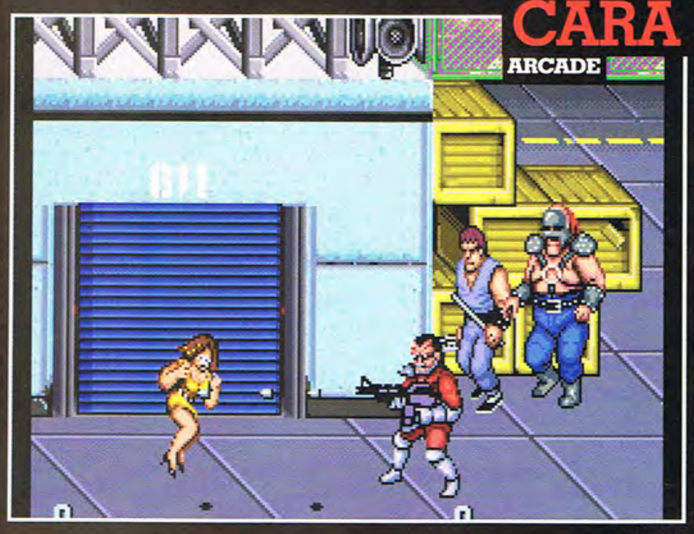
Debido a que la serie es tradicionalmente conocida por ser más lenta que el ritmo cardiaco de un realizador de Saber y Ganar, este port presentaba la oportunidad perfecta a PalSoft de resolver los problemas de velocidad que habían plagado los arcades con *Double Dragon*. Pero el equipo debió pensar que los achaques en el ritmo del juego eran un punto básico de su naturaleza, y que si los eliminaban a los fans les explotaría las cabezas. Es la única explicación para que el port sea tan irritantemente lento. No se le puede echar la culpa a la máquina: es una consola de 16 bits, y recordemos, el frenético *Streets Of Rage*, que salió el mismo año que esta conversión, era perfectamente capaz de exhibir un scroll suave y sin renqueos.

Pero incluso aunque los problemas con la velocidad hubieran sido corregidos, no hay disculpa para los gráficos agarrotados y los espeluznantes efectos de sonido.

Aunque desde luego no es la conversión de *Double Dragon II* con peor aspecto (¡PC! ¡CGA! ¡el asco!), se podía esperar algo más de la consola más poderosa del momento. No solo los sprites y decorados son oscuros y sin detalle, sino que la pantalla tiene un horrible marco negro que realza los problemas gráficos del juego.

Por culpa de todo ello, *Double Dragon II* suele contemplarse como una de las peores conversiones de recreativa que tiene todo el catálogo de la máquina de 16 bits de Sega. De hecho, fue tan mal recibido que Sega decidió no lanzar el juego fuera de Japón. La ironía es que, por culpa de esa decisión, con el paso del tiempo este horror se ha convertido en un codiciado objeto de coleccionista.

CARA A CARA


ARCADE



MEGA DRIVE





LA DEBACLE

1 *Double Dragon II* fue lanzado en 1988. Esta conversión llegó tres años después y en una consola a la que le sobraba potencia para tirar con un juego como *Double Dragon II*. ¿Por qué entonces tiene esta pinta tan asquerosa? Si es que parece un port de Master System.

2 El otro problema más notorio de esta conversión es la velocidad. El combate es terriblemente lento, lo que afecta a la detección de colisiones y la gestión de los golpes. Los beat-'em-ups deberían ser rápidos y fluidos. Si *Streets Of Rage* es Bruce Lee, esto es André el Gigante.

3 La música no es demasiado mala, y, de hecho, es lo mejor del juego. Pero los efectos de sonido están a volumen brutal y suenan a pedo de Abobo. ¿No hay un efecto de un enemigo cayendo que no parezca que está fornicando con una chinchilla?

EN VEZ DE A ESO, JUEGA A ESTO OTRO

Plataforma: **NES** Año: **1989** Compañía: **Acclaim** Desarrollador: **Technos Japan**



Vale, nos habéis pillado. No es un port como tal, pero se llama *Double Dragon II: The Revenge*, eso seguro. Este clásico de NES es estupendo y reimagina muy bien el original. Si no hubiéramos puesto este, habríamos tenido que dejar esto en blanco.

EL RINCÓN DEL COLECCIONISTA

Tu guía mensual para tesoros retro de colección



DETALLES

PLATAFORMA: Atari 2600
AÑO: 1982
COMPAÑÍA: Men-A-Vision
DESARROL.: Men-A-Vision
ESPERA PAGAR: 2.000 euros incompleto / 20.000 euros comp.



PRUEBA A: *Air Raid* tiene un cartucho de forma especial, de color azul claro con un asa con forma de T. Aunque hubo otros cartuchos VCS con esta forma, el molde de *Air Raid* es diferente al resto.



PRUEBA B: Los cartuchos de *Air Raid* se venden por miles de euros, pero las copias completas se han convertido en griales del coleccionismo de Atari, y han llegado a costar fortunas.



PRUEBA C: Muchos creen que *Air Raid* podría ser un hack de *Space Jockey*. Aunque son similares gráficamente, *Space Jockey* te pone en la piel del antagonista, y la acción gira 90 grados.

AIR RAID

Si quieres que games™ hable de ti y de tus preciadas posesiones en El Rincón del Coleccionista, escríbenos a games@grupozeta.es

¿POR QUÉ?

AIR RAID es uno de los juegos más raros, inusuales y caros de Atari 2600. Fue el único lanzamiento de una desconocida compañía norteamericana llamada Men-A-Vision, y es reconocible por su diseño con asa en forma de T y su cartucho de color azul claro. Aunque hay otros cartuchos de 2600 con asa, el molde de *Air Raid* es único. Hasta hace unos años se sabía muy poco de la historia y el origen del juego, y durante mucho tiempo los fans de Atari discutían si se trató de un lanzamiento oficial norteamericano o un cartucho pirata. En 2010, sin embargo, *Air Raid* se convirtió en la sensación de la escena coleccionista cuando una copia completa se vendió por unos espeluznantes 31.600 dólares en una web de subastas. Le costó unos 10 dólares al vendedor cuando era un niño, y había estado cogiendo polvo en un garage durante años. Así, descubierta una versión con caja del juego, su desarrollador y una fecha y lugar de frabricación, *Air Raid* pudo ser verificado y ha sido finalmente introducido en el catálogo NTSC de Atari 2600. Actualmente hay menos de 20 copias en manos de coleccionistas, haciendo de él uno de los juegos más complejos de sumar a una colección de Atari 2600. Las copias con caja son aún más complejas: un auténtico grial para coleccionistas del sistema.





¿De Qué Va?

EN EL mercado del coleccionismo de juegos, el factor de que un título sea más o menos disfrutable influye poco en el valor de un título, y *Air Raid* es un buen ejemplo. Este elemental shooter te pone a los mandos de una nave que solo puede disparar hacia arriba y moverse horizontalmente, teniendo que disparar a bombarderos que descienden e intentan arrasar una ciudad. Se juega como una mezcla de *Space Invaders* y *Missile Command*, pierdes una vida si te alcanza un proyectil y la partida acaba si la ciudad es alcanzada demasiadas veces o te quedas sin naves. Entretenido en pequeñas dosis, lo más impresionante de *Air Raid* son sus gráficos y presentación (los rascacielos a los que proteges van mostrando gradualmente el daño del fuego enemigo). Pero lo más interesante de todo quizás sea el cartucho mismo. Además de su peculiar asa con forma de T, *Air Raid* comparte código con otro shooter de 2600 titulado *Space Jockey*, lo que ha llevado a pensar que usan el mismo motor o que incluso uno es un hack de otro. *Air Raid* también corre a una resolución única, con 290 líneas en vez de las normales 312 (PAL) o 262 (NTSC).



DATO!

Otros fabricantes que han producido cartuchos con asa para Atari 2600 incluyen a K-Tel Vision y Ultravision. Todos ellos son extremadamente raros.



TENGO UNO

Nombre: **Ian Baronofsky**
Ocupación: **Entrenador deportivo**

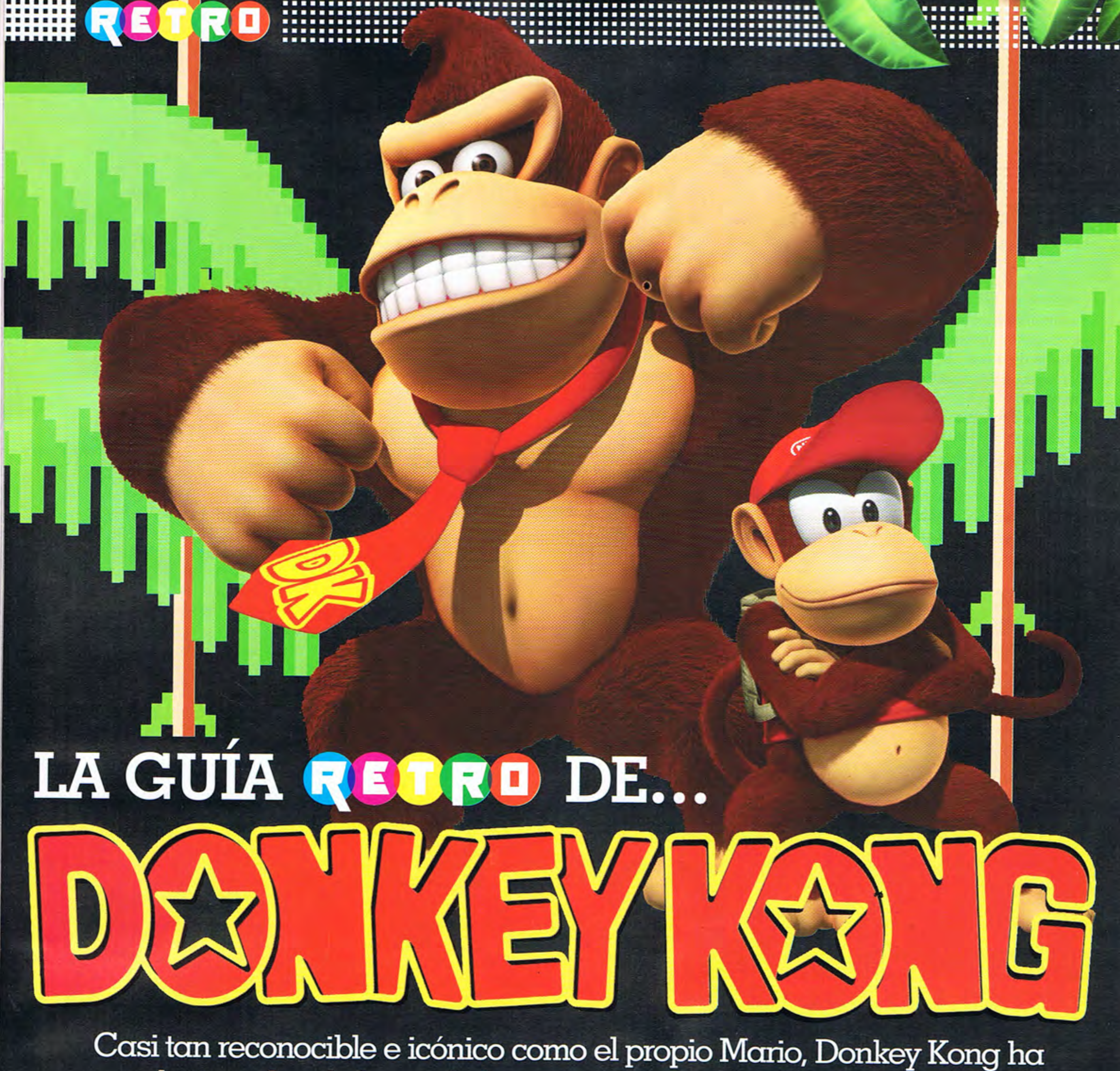
¿Que tienen *Air Raid* y la Atari 2600 para que te resulten atractivos?
Crecí jugando a cartuchos de Atari. Cuando era pequeño, quería tener todos los cartuchos que pudiera del sistema. *Air Raid* es uno de los más difíciles de encontrar, y conseguir todos los juegos del catálogo es simplemente una continuación de ese deseo infantil. los juegos mejor diseñados de 2600 consiguen tanto con tan poco... siempre he admirado el ingenio de los diseñadores, que creaban juegos increíblemente divertidos con un hardware y unos gráficos muy simples.

¿Cómo y dónde encontraste el cartucho?
Se lo compré a otro coleccionista por Internet. He buscado una oferta razonable para este cartucho durante los últimos diez años. Encontrarlo ha sido como cumplir la meta de toda una vida.

¿En qué condición estaba el cartucho y cuánto pagaste por él?
El cartucho está bastante bien, con agujeros de tornillos y la etiqueta algo estropeada por culpa del adhesivo que se emplea para pegarla al cartucho. Aunque lo compré acompañado de otras rarezas, calculo que he pagado unos 1.600 dólares por él, lo que está por debajo de la media del mercado. *Air Raid* es uno de los cartuchos de 2600 más caros que existen.

¿Has jugado al cartucho? ¿Qué te parece el juego?
Lo he probado y es bastante normalillo. Ningún juego de Atari es tan bueno como para justificar ese precio. El valor de *Air Raid* está en su categoría de artículo de coleccionista y en que es una rareza. Para coleccionistas del sistema que quieren una colección con todos los juegos lanzados para él, *Air Raid* es un título muy deseable.

¿Has pensado en vender el cartucho o es tuyo para siempre?
Mientras siga coleccionando juegos de Atari 2600, voy a conservar este cartucho. Por supuesto, si se presenta la ocasión de cambiar este cartucho por otro en mejor estado por una suma razonable, pasaré esta copia a otro coleccionista. Este sería el último del que me desharía si tuviera que vender la colección.



LA GUÍA RETRO DE... DONKEY KONG

Casi tan reconocible e icónico como el propio Mario, Donkey Kong ha evolucionado a lo largo de los años de popular villano de arcade a plataformero aclamado por la crítica. games™ celebra sus 32 añazos.

***Donkey Kong* es legendario.** Llegar ser tan reconocible en cualquier medio es complicado, pero alcanzar sus cimas de popularidad tanto entre jugadores casuales como hardcore, por no mencionar el haber inspirado un documental sobre su primer juego es un nivel de fama que debe haber sorprendido al mismísimo Miyamoto. Desde sus inicios como una memorable máquina de arcade, *Donkey Kong* se ha mantenido actual gracias a sus continuos cambios de registro. Desde los plataformas a los juegos de ritmo y acción, su franquicia es todo un ejemplo de diversidad y sorpresa continua. Su poder como mascota le hizo capaz incluso de derrotar a Mario en su propio juego de karts. Desde luego, ha sido un largo viaje...

1981

DONKEY KONG

DISEÑADO POR un recién llegado a la industria llamado Shigeru Miyamoto y aprobado por Nintendo con un fuerte deseo de irrumpir en Occidente, el *Donkey Kong* original era algo más que otro sencillo devorador de monedas electrónico de fin de semana. Jugueteando con gráficos y efectos de un modo completamente nuevo y nunca visto en las salas de recreativos y enlazándolos con un sencilla argumento, también vio nacer a Jumpman, aka Mario. Curiosamente, si no fuera por la relación entre Popeye, Olivia y Brutus, este juego nunca habría existido.



1982

DONKEY KONG JR

CONSTRUIDO EN torno a lo que había convertido el juego previo en un éxito, la aún más interesante dinámica de *Donkey Kong Jr* presenta a Mario como villano. El gorila gigante está enjaulado y es tarea de su hijo intentar salvarlo, esquivando una sartenada de obstáculos similar a los que habían torturado a Mario un año antes. El ritmo es aquí mucho más rápido, hay modos más variados de llegar arriba, nuevos enemigos y experimentos con el formato que daban más variedad.

1983

DONKEY KONG 3

TRANSFORMÁNDOSE DRAMÁTICAMENTE con respecto a sus precedentes, *Donkey Kong 3* entró en escena dejando de lado las raíces plataformeras y acercándose más al estilo de un shooter, con un tal Stanley que debe mantener alejado a Kong de su invernadero disparándole hasta sacarlo de la pantalla. Más simplón y menos divertido que las entregas anteriores, es uno de los raros casos en los que el intento de Nintendo de transformar una franquicia no dio resultado. La aceptación fue escasa, y es una de las pocas entradas de la serie que se considera un fracaso total.





1983

DONKEY KONG JR MATH

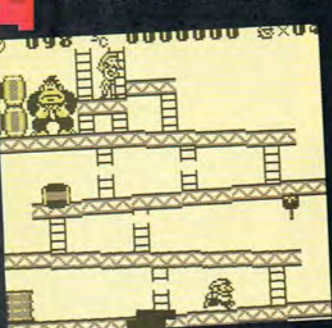
LANZADO PARA NES en pleno éxito del primer *Donkey Kong*, el deseo de Nintendo de sacar material continuamente le llevó a adentrarse en las aguas del juego educativo. De paupérima mecánica, los jugadores tenían que avanzar por un nivel tradicional de *DK* contestando sencillas preguntas aritméticas por el camino. No solo era una pesadilla controlarlo (todo agarrotado y de respuesta muy pobre), sino que además era muy poco divertido, con preguntas soporíferamente sencillas. Fue un monumental fracaso.

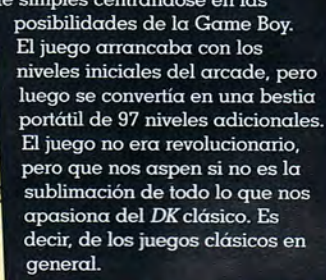


1994

DONKEY KONG

PUEDE QUE Nintendo tardara en devolver a *Donkey Kong* a escena, pero cuando lo hizo, supo mantener las cosas extraordinariamente simples centrándose en las posibilidades de la Game Boy. El juego arrancaba con los niveles iniciales del arcade, pero luego se convertía en una bestia portátil de 97 niveles adicionales. El juego no era revolucionario, pero que nos aspen si no es la sublimación de todo lo que nos apasiona del *DK* clásico. Es decir, de los juegos clásicos en general.

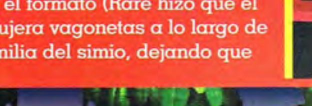




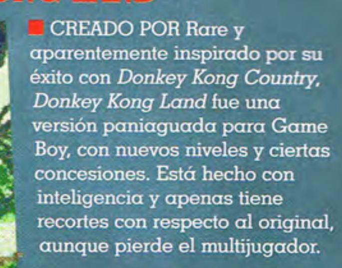
1994

DONKEY KONG COUNTRY

EL PRIMER *Donkey Kong* en el que no estuvo implicado Miyamoto fue el *Donkey Kong Country* de Rare, y afianzó la popularidad de la franquicia cuando debutó en SNES. Haciendo evolucionar la idea plataformera del original, este juego de acción con scroll lateral te encomendaba la sencilla tarea de recuperar los plátanos de DK, arrebatados por los diabólicos Kremlings. Además de juguetear con el formato (Rare hizo que el gorila nadara, se balanceara y condujera vagonetas a lo largo de 40 niveles), el juego presentó a la familia del simio, dejando que un segundo jugador tomara control de Diddy Kong en un modo cooperativo. Más que una concesión a los jefazos de Nintendo, ese modo se convirtió en el gran atractivo del juego, desatando toda una oleada de plagios en la industria.








1995 DONKEY KONG LAND

CREADO POR Rare y aparentemente inspirado por su éxito con *Donkey Kong Country*, *Donkey Kong Land* fue una versión paniaguada para Game Boy, con nuevos niveles y ciertas concesiones. Está hecho con inteligencia y apenas tiene recortes con respecto al original, aunque pierde el multijugador.

1995 DONKEY KONG COUNTRY 2: DIDDY'S KONG QUEST

AÚN DISFRUTANDO de los merecidos elogios que suscitó la anterior entrega, Rare volvió a SNES 12 meses después con una esperadísima secuela. Otro Kong, Dixie, se suma al grupo, mientras que su novio Diddy regresa para intentar salvar a Donkey del temible Kaptain K Rool. Diddy y Dixie tienen estilos de juego distintos para dar deliberadamente la sensación al jugador de que son personajes diferenciados. Aunque sigue los pasos de su precedente, las mejoras garantizaron otro éxito para Nintendo: *Diddy's Kong Quest* llegó a vender 4 millones de unidades.




1996 DONKEY KONG LAND 2

RARE SE dio cuenta, claramente, de que había dado con una mina: *Donkey Kong Land 2* de nuevo se fijó en Super Nintendo y adaptó lo que allí sucedía al formato Game Boy. Carece de la complejidad de su hermano mayor, pero saca provecho de las posibilidades de la portátil de un modo fantástico.



1996 DONKEY KONG COUNTRY 3: DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE!

DEMOSTRANDO QUE el modelo actual de producción de secuelas no es nada nuevo, 1996 supuso la llegada del tercer *Donkey Kong Country*. Rebosante de nombres estrafalarios para los personajes, el juego de Rare nos trae de nuevo a Dixie haciendo equipo con Kiddy para localizar a los desaparecidos Donkey y Diddy. El cooperativo se vuelve más dinámico y el mapeado más complejo, permitiendo que el jugador explore con mayor libertad. Peor recibido que los otros, pero es un cierre estupendo para la trilogía.

1997 DONKEY KONG LAND III

SIGUIENDO CON la tónica de los dos primeros, *Donkey Kong Land III* también supone un buen cierre para la trilogía portátil de Rare. El método de reducirlo todo para la pantalla de GB sigue funcionando aquí, y demuestra el talento de un desarrollador que consiguió que la sencilla técnica cumpliera su función durante seis juegos.

1997 DIDDY KONG RACING

RARE VOLVIÓ a impactar a la industria cuando reorientó la serie en una dirección distinta con *Diddy Kong Racing*. No solo sacrificó el protagonismo del original en favor de su sobrino, sino que lo hizo competir directamente con *Mario Kart*, un juego muy imitado pero nunca superado. La sorpresa fue mayúscula cuando resultó ser un estupendo juego de carreras, con una narrativa singular en el espacio entre competiciones, jefes finales en formato rodado y circuitos aéreos y marítimos.



GAME & WATCH

Saluda al rey...



Donkey Kong

Lanzamiento: **1982**

Un port del arcade en versión lógicamente simplificada pero que hace buen uso de la doble pantalla de Game & Watch. La novedad vino con unos cuantos ganchos gigantes y una grúa: al desconectarlos, Kong se estrellaba.

Donkey Kong Jr

Lanzamiento: **1982**

Como con *Donkey Kong*, Nintendo cogió la idea de *DK Jr* y encontró la manera de hacerlo funcionar en una Game & Watch. La historia va pareja a la del arcade, y fue recuperada en 1998 dentro de la entrañabla serie Mini-Classics.

1999

DONKEY KONG 64



■ CONTROVERTIDO DESDE su lanzamiento por ser el primer juego que requería el N64 Expansion Pak, *Donkey Kong 64* cogió los conceptos que habían hecho populares a las entregas de SNES y los reempaquetó para la nueva consola de Nintendo. Con el ojo puesto en la excelente recepción de la que había disfrutado *Mario 64*, Rare puso su sello en el juego gracias a su cada vez más surtido catálogo de personajes, con nada menos que cinco Kongs a elegir. Como cada uno tenía sus movimientos, habilidades y extras, *DK64* era muy rejugable, por no mencionar el multijugador. Otro triunfo de Rare.

2003

DONKEY KONGA

■ HAY JUEGOS francamente oscuros en el catálogo de GameCube. *Donkey Konga* es uno de ellos. A pesar de que encontró su público, desde luego un juego de ritmo y acción en colaboración con Namco no era la típica entrada en la franquicia. Con los controladores-bongo incluídos que había que aporrear al compás de la música, lo absurdo del proyecto iba parejo con el catálogo de canciones, del *We Will Rock You* de Queen al tema principal de la banda sonora de *Zelda*. A pesar de la locura, *Donkey Konga* es una gozada a la hora de jugar e incluso llegó a ganar premios por lo innovador de su mecánica.



2004

DONKEY KONGA 2

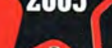
■ NINTENDO PERCIBIÓ la necesidad de lanzar más juegos controlados con bongos, así que en 2004 editó una secuela de *Donkey Konga* a la que, sin embargo, no dio mucha publicidad. Conservaba los elementos del original, pero con nuevas canciones: eran tiempos previos a la fiebre por los DLC que vivimos actualmente.

2004

MARIO VS DONKEY KONG

■ COGIENDO LOS elementos que los habían convertido originariamente en estrellas, y lanzándoles algunos elementos del género puzzle, *Mario vs Donkey Kong* se convirtió en un curioso y extraño juego para Game Boy Advance. En vez de esquivar barriles, el fontanero tenía que evitar obstáculos que caían para encontrar objetos específicos que iban abriendo los niveles. Era una evolución lógica del concepto *DK*, pero no fue hasta 2006 que no se convirtió en algo mucho más interesante...





2005

DK: KING OF SWING

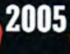
■ ESTA CURIOSA entrada en la franquicia de *Donkey Kong* casi parecía un intento de Nintendo de recapturar la naturaleza simple e intuitiva de los primeros juegos. En muchos sentidos lo consiguió, con un Donkey Kong usando asideros para balancearse por distintos y coloristas escenarios. Un juego estupendo, original y que, por desgracia, pasó desapercibido, posiblemente porque no rendía pleitesía a los clásicos de Rare.



2005

DONKEY KONG: JUNGLE BEAT

■ NINTENDO DECIDIÓ que no iba a permitir que los controladores-bongo murieran así como así, y decidió adaptar el concepto en un plataformas. El aporreo alterno de los bongos hace avanzar a Donkey Kong, y golpearlos a la vez lo hace saltar. El resultado es una experiencia única y satisfactoria, más compleja y profunda de lo que parece y llena de invitaciones a experimentar con la mecánica. Recientemente volvió a la actualidad gracias a una reformulación en Wii.





Donkey Kong II
Lanzamiento: **1983**

■ Por culpa de las limitaciones técnicas del hardware, *Donkey Kong II* no tuvo más remedio que ser simple, en este caso haciendo que DK Jr usara una llave para liberar a su ya famoso padre de las cadenas que le retienen.

Donkey Kong Circus
Lanzamiento: **1984**

■ Uno de los pocos Game & Watch a todo color, y otro que experimenta de forma extraña. Mientras que DK baila sobre un barril ante la atenta mirada de Mario, el mono tiene que hacer malabares con piñas y avanzar por la pantalla. ¡Giro de guion!

Donkey Kong Hockey
Lanzamiento: **1984**

■ Nintendo decidió en 1984 que Mario y Donkey Kong solucionaran sus diferencias con un partido de hockey. Lo sorprendente fue que había multijugador: dos controladores escondidos en la parte posterior de la máquina.

ESENCIALES

10 LOS MEJORES JUEGO DE LANZAMIENTO

■ Cuando se lanza una nueva consola, es difícil acertar con los juegos de lanzamiento. Da igual la potencia de la consola o su precio, lo que de verdad termina determinándola en su comienzo son los juegos que demuestran su potencial. Si echamos la vista atrás, solo unos pocos pueden definirse por esto último, por definir su sistema. Ahora que Wii U ya está en la calle, nos hemos propuesto rendir homenaje a estos grandes primerizos.



Super Mario 64
Consola: Nintendo 64
Año: 1996

1 No solo fue un grandioso juego de lanzamiento, sino que también es uno de los mejores juegos jamás hechos. Mario demostró lo que era el salto a las 3D en los juegos de plataformas y renovó todo el mundo de la saga, catapultándolo a una nueva etapa y evitando que se quedara atrás, como tantos otros. El esquema de control de la cámara era una revolución, el manejo con stick analógico otra y la idea de recoger 150 estrellas en mundos aparentemente sin fin y estructurados de una forma diferente a lo que se conocía de Mario voló muchas cabezas por todas partes. Ni el genial *Mario Galaxy 2* ha llegado a su altura.

Halo: Combat Evolved
Consola: Xbox
Año: 2001

2 *Halo* fue el puñetazo en la mesa de Microsoft en la industria del videojuego. Un día, cogió alguién en Microsoft y dijo: "Aquí está el juego que revolucionará la siguiente generación de consola" y aquí estamos, con sus herederos petándolo con millones de copias y una cuarta parte de la franquicia, sin sus creadores originales. El caso es que *Halo* fue el primer shooter en dar uso al segundo sitck analógico, en hacer creer que era posible olvidarse del ratón y el teclado -NO- y que batallar contra guiris por el Xbox Live era el futuro. La madre que te parió, Bungie, la que liaste en un rato...

Super Monkey Ball
Consola: GameCube
Año: 2001

3 Como *Mario* no llegó al lanzamiento de su consola, se dejó a su hermano Luigi como protagonista del cubo morado de Nintendo así como a otros tantos títulos third party que no tenían mucho que ofrecer. Sin embargo, entre todos ellos, había uno que era pura crema: *Super Monkey Ball*, de, ojo, Sega, la eterna enemiga. Lo que hacía genial a este juego eran, bueno, los malditos monos. ¿Por qué los monos? Porque son monos. Ponerles a competir en el modo Monkey Target, era además una bonita forma de destrozar familias desde dentro.

WipEout
Consola: PlayStation
Año: 1995

4 *WipEout* es los años noventa, o eso decía John Tones hace no mucho en el número 2 de esta sacrosanta revista. Que si la música tecno, que si los británicos y su macrofiestas, todo eso estaba depurado y llevado trescientos años en el futuro en este genial título de naves de carreras que estrenó la primera consola de Sony. La sensación de velocidad, la electrónica atronadora y la impresión de que las horas vuelan solo podría encontrarse en un agujero negro dentro de una discoteca de moda o en una consola con este juego. Posiblemente, lo segundo fuera más barato y sano.

Zelda: Twilight Princess
Consola: Wii
Año: 2006

5 En principio, iba a ser un juego para GameCube pero las capacidades de Wii y su mando fueron suficientes para persuadir a Eiji Aonuma para que trasladara *Twilight Princess* también a la nueva consola. Y está claro que fue todo un acierto y algo por lo que dar gracias. Sin este sublime retorno al mundo de Hyrule, habría sido imposible convencer a los puristas de Nintendo que la nueva consola no era un producto dirigido a las masas descerebradas de casualones fans del Eye Toy. Es una pena que, al final, sí fuera así, más o menos, pero al menos hubo un segundo juego al que jugar tras *Wii Sports*.



Tetris
Consola: Game Boy
Año: 1989

6 Aunque esto de las consolas portátiles ha cambiado mucho con los años y parece que las iCosas se van a imponer, todos guardamos en la memoria los geniales inicios del mercado, especialmente gracias a cierto ladrillo blanco con pantalla en tonos verdes y cierto juego de puzzles creado por un genio soviético. *Tetris* fue el *Angry Birds* de los noventa. Qué puñetas, es muchísimo más que eso, es un hito Pop, un juego adictivo y difícil, inaccesible pero dirigido a un mercado amplio, un juego que demostró cómo los videojuegos son un entretenimiento perfecto. Nintendo es experta en esto desde entonces.

Super Mario World
Consola: SNES
Año: 1990

7 Todas los lanzamientos de consolas de Nintendo se caracterizan por el juego de Mario que los acompañan, o por su ausencia. *Super Mario World* demostró la variedad, la capacidad y las sorpresas que SNES debía ofrecer, convirtiéndola en algo rejuvenecedor y realmente nuevo. Además de introducir nuevas ideas que aún se mantienen en la saga, introdujo al secundario más importante desde Luigi, ese adorable dinosaurio -totalmente sacrificable- llamado Yoshi.

Panzer Dragoon
Consola: Sega Saturn
Año: 1995

8 Qué fácil fue olvidarse de Sega Saturn, para desgracia de Sega, y de todos, al fin y al cabo. Su lanzamiento coincidió con el de PlayStation en Europa y fue todo un desastre en ventas. Por eso, *Panzer Dragoon* no recibió mucha atención en nuestro continente. Surrealista, con mucho estilo y con una de las mejores bandas sonoras de los noventa, el mal timing de Sega destrozó cualquier posible impacto en el jugador. Permanecerá siempre como una de las joyas más ocultas del catálogo de Sega y como uno de los mejores juegos de la época que le tocó.

Power Stone
Consola: Dreamcast
Año: 1999

9 Con *Power Stone*, Capcom rehizo completamente la idea de los juegos de lucha en 3D, y se halló a sí misma en la frontera que nunca se atrevería a traspasar de nuevo en el género. No podría haber llegado tampoco en mejor momento, dado que el potencial de la nueva consola de Sega, Dreamcast, permitía unos gráficos 3D en consola nunca vistos hasta entonces. *Power Stone* tenía texturas ricas, animaciones fluidas y una dirección artística sublime. Demostraba de verdad que Dreamcast era un hardware de última generación.

Uncharted: El Abismo...
Consola: PS Vita
Año: 2011

10 Tras ver cómo el lanzamiento más bien flojo de la 3DS había recaído, básicamente, en la ausencia de un juego fuerte, Sony se puso a trabajar a toda mecha para evitar semejante ridículo y evitar la indiferencia de los fans -cosa que no ha conseguido, por otro lado-. El caso es que tenían que tirar de Nathan Drake y demostrar a su vez las capacidades de la consola sin perder los gráficos ni la esencia del juego. Todo un reto que consiguieron cumplir pese a que luego el juego no fuera muy divertido y no consiguiera salvar a la Vita de su agonía comercial.


games™
MMO
WORLDS
Todo lo que debes saber sobre juegos MMO On-line
WARGAMING.NET
Todo sobre el estudio bielorruso que está revolucionando Internet a tanquetazo limpio
DESPUÉS DE WARSHIPS
Victor Kisliy nos cuenta el futuro más allá de World Of Warships
WORLD OF WARPLANES
No es el sustituto de los tanques, sino su complemento indispensable.
WORLD OF WARGAMING
Por tierra, mar y aire: el mundo bélico de Wargaming.net lleva el free-to-play a cotas de calidad dignas del juego comercial



WORLD OF TANKS

WOT INVADE GRAN BRETAÑA (Y CHINA)

El mes pasado vivimos los tanques en directo, sin metáforas: Wargaming.net nos llevó a Inglaterra a comprobar in situ cómo se conducen los blindados de la Segunda Guerra Mundial, con motivo de la introducción de los tanques británicos en *World Of Tanks*. Lo más sorprendente del evento, aparte del placer de no tener carné de conducir y llevar 20 toneladas bajo el culo, es que había periodistas de más continentes de los habituales en este sector. ¿Por qué? Pues porque amigos, en Europa occidental y Norteamérica nos estamos quedando atrás: *World Of Tanks* lo está petando a unos niveles tipo Blizzard con un juego gratuito que a) no para de añadir contenido y b) hace lo mismo con su tecnología. 40 millones de usuarios registrados, un par de récord Guiness de números de partidas simultáneas y de más de 100.000 jugadores *en un solo servidor*, presencia en más países de los que te sabes y la frase lapidaria de Victor Kisliy, director ejecutivo (y diseñador principal) de Wargaming.net, que demuestra que el mundo ha cambiado: "Estamos alcanzando niveles de jugadores que sólo están al alcance de los chinos". Que cuentan desde hace unas semanas con sus propios tanques, por cierto.

Kisliy además no se esconde cuando se le preguntan cifras reales, dejando caer sin miedo la cifra de que casi un tercio de sus jugadores habituales dejan dinero en las arcas de Wargaming.net. Dinero que va a mejorar el juego y mantener un nivel de fidelidad que incluye el trabajo soñado por cualquier hombre de bien: tienen contratados a diez historiadores bélicos que se dedican a tiempo completo a reunir material sobre la Segunda Guerra Mundial. Y así estamos: en su estado actual, esta especie de *Counter-Strike* blindado pasa perfectamente por un juego de caja y dinero en tienda, aniquilando para siempre el concepto de que los gratuitos "no llegan" y que el mundo MMO es un peñazo sacacuartos.

Pero cuidado, si cito lo del evento no es para provocar envidia o la chorrada de los maletines de dinero, sino porque un evento es una demostración de músculo. Si la señal de que THQ se iba al infierno estaba en su ausencia del E3 (donde Wargaming tenía un stand de tamaño de editora tradicional), actos como este sirven para enseñarle al mundo que las diferencias entre el juego tradicional y los nuevos vecinos del MMO ya son mínimas. También porque no se lo han tomado como un sacapasta. "Desde el principio nuestro objetivo era que cada jugador pudiese disfrutar de todo el juego", asegura un embarrado Kisliy. "Reinvertimos gran parte de nuestras ganancias en mejorar el juego. Paso a paso hemos convertido *WOT* en un título a la última". ¿Un ejemplo? Antes de los tanques británicos vino un nuevo cambio en el motor, introduciendo físicas en el juego (con lo que ahora entra un componente melé: echar 56 toneladas encima de otro tanque o tirarlo por un acantilado es posible). Que se unen a iluminación mejorada, servidores estables donde el lag es mínimo y el único concepto es la partida rápida. *WOT* es inmediato, firme candidato a ser el e-sport del mañana por derecho propio y posiblemente el único juego que a día de hoy puede mirar a la cara al On-line donde los jugadores tradicionales se refugian, sean *COD* o *Team Fortress 2*.

"SEAMOS SINCEROS, LA jugabilidad va antes que nada. A la hora de elegir entre fidelidad histórica y mecánicas, siempre ganan las segundas", dice Kislyi. Porque esa es otra: pagar tampoco desequilibra el juego. El kingpin de Wargaming.net nos cuenta que recopilan todos los datos de sus servidores para saber cómo y con qué se juega, para equilibrar en pequeñas dosis con cada pequeña actualización. De ahí esa

INFORMACIÓN

FORMATO: PC
EMPRESA: Wargaming.net
DESARROLLADOR: Wargaming.net
PAÍS: Bielorrusia

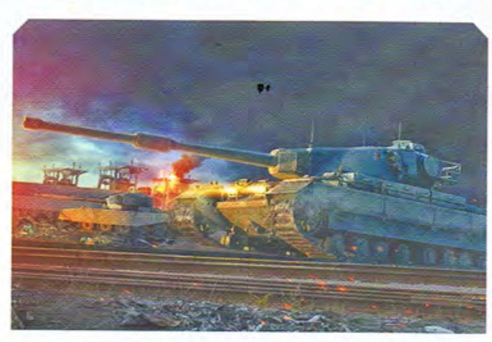


Los ítems de los ingleses son maravillosos: hay té con pudding, que da un bono a la tripulación. El doble si se toma a las cinco de la tarde. Como para no quererles.

Admitimos que en **games™** somos un lastre para los experimentados, pero la culpa es de las físicas que nos tientan a jugar al "Modo Banzai"

"Los tanques británicos no está muy bien blindados, pero salen ganando en maniobrabilidad"





La velocidad británica ha acercado más al juego al deathmatch tradicional. ¿Es posible aprovechar tus reflejos para conseguir la victoria manejando un trozo de metal gigante con orugas? *But indeed, sir.*



comparación que hacía antes. Los veteranos del lugar recordarán que cuando salió *CS*, los shooters de consolas todavía no existían. El nivel de penetración fue un fenómeno tipo Wii, cuando de repente los jugadores de callo empezamos a encontrarnos con gente que en la vida se acercaría a un videojuego, entregadísimos al pumbapumba por equipos. Por eso me fascina *WOT*: mi perfil pecero es cualquier cosa menos entregado al MMO y la sensación que dejan un par de partidas es que estoy en una LAN party gigantesca, sin que el juego me meta el dedo en el ojo para pedirme dinero (algo que, como ya comenté respecto a *Forza*, está pasando hasta en los juegos de caja y precio; también pasa con *NBA* y *FIFA* este año), con un sistema de recompensas y experiencia en el que se progresa continuamente y donde el apelativo *freemium* se produce cuando el juego te gusta y quieres tener más, no porque lo necesites para poder jugar. Pero, los tanques británicos: máquinas veloces, maniobrables, precisas... Capaces de ser descascarilladas por un antiaéreo y con una potencia de fuego un tanto meh. Con un par de ajustes -los británicos tenían una clasificación de tanques distinta a la del resto de países, cómo no-, figuran tanques medios, pesados, artillería y cazatanques divididos en diez rangos de experiencia, hasta llegar a bicharracos que nunca entraron en servicio (el FV215, por ejemplo) y orgullos de la campaña europea como el Cromwell.

Pero lo dicho, es curioso volver de Inglaterra con la idea de que un juego con mecánicas de hace década y algo y tanques de hace 60 años es el futuro.

JAVI SÁNCHEZ

DIARIO DE GUERRA

La telemetría es importante en la Fórmula 1 y en la guerra. La última versión del juego introduce un montón de estadísticas posjuego para saber qué hemos hecho entre el humo y las salvas. Antes uno se iba de la partida con el tanque churruscado y la sensación (créditos y experiencia aparte) de que no habíamos hecho nada de valor. Ahora podemos ver cuántos blancos hemos acertado, cuantas asistencias hemos dado al equipo, daños críticos, quién te ha hecho pupa... Algo que los fans pedían y el resto agradecemos. ¿El futuro? Un modo espectador -algo indispensable si quieren triunfar en el ciberdeporte- y posiblemente esa función que la gente quiere y nosotros no entendemos: conexión con redes sociales.

MMO AL DÍA

LAS ÚLTIMAS NOTICIAS EN EL MUNDILLO DEL JUEGO ONLINE

EVERQUEST SIGUE DANDO GUERRA



Nada menos que 19 expansiones en 14 años lleva encima este título de SOE. La última se llama *Rain of Fear* y sigue teniendo caja y precio. No tenemos ni idea de cómo lo consiguen y, viendo lo que pasó con *DC Universe*, creo que ellos tampoco. Pero eh, nuevo límite máximo de nivel y nueva parafernalia de equipamiento y misiones.

GUILD WARS 2 SE MOSQUEA CON LOS CAMBIOS DE SERVIDOR



ArenaNet está hasta las narices de los saltos de servidor por el mundo de sus jugadores, así que ha metido una restricción para que en *Guild Wars 2* se limiten los bandazos a uno cada siete días. Mientras, eso sí, están haciendo avances en la prometida función para invitar a jugadores a tu partida para que no pierdas de vista a los tuyos.

MABINOGI PERMITE BODAS DEL MISMO SEXO



Nexon America introdujo el mes pasado una actualización "constitucional". Aparte de un nuevo talento y una montura inédita, *Mabinogi* ahora permite los matrimonios entre personajes del mismo sexo. Rápido, que alguien mande esto a Alerta Digital y nos echamos unas risas con la caverna afirmando que Obama ha escrito el parche.

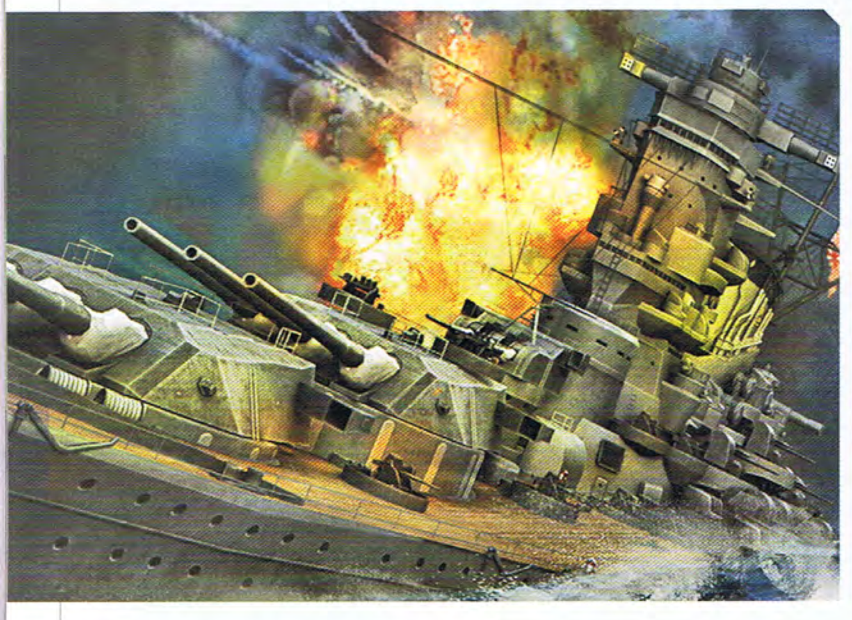
EVE ONLINE RETRIBUTION <3 BOBA FETT, PÁSALO



Cuando leáis esto, CCP habrá puesto en marcha *Retribution*, nueva expansión de Eve Online centrada en el PvP y que introduce unos cuantos cambios. Entre ellos, un nuevo sistema para los cazarrecompensas y un "seguro" para no romper la ley ni a lo Socratic y darles un motivo para usarlo.



La idea de un "universo Wargaming.net", en el que nuestros XP puedan intercambiarse libremente entre juegos, nos parece el adiós definitivo a nuestro tiempo libre.





WORLD OF WARPLANES, WORLD OF WARSHIPS

WARGAMING.NET BUSCA LLEVAR EL ÉXITO DE SUS TANQUES AL MAR Y AL AIRE

Sabemos desde hace tiempo que *World Of Tanks* tenía pensado engendrar una línea de juegos temáticamente similares, pero no que fueran a tener una identidad propia tan potente y diferenciada. Tiene sentido por dos razones: una es el mimo con el que ya hemos visto a Wargaming tratar a su criatura terrestre: fidelidad histórica y jugabilidad. La otra es todavía más importante para ellos: no pisarse. Ni *Warplanes* ni *Warships* pretenden ocupar el mismo peldaño jugable que *Tanks*, aunque compartan las características de batallas abiertas y esa estructura de desbloqueables mediante experiencia tomada de los RPG.

Warplanes está ya en plena fase beta, con un testeo feroz encaminado a decidir qué modelo de vuelo se aplica finalmente, si uno más arcade o cercano a la simulación. Esto en lo que respecta al comportamiento de los aviones, no a los controles: "los simuladores nos gustan mucho, pero su audiencia potencial es la que es", como decía Kislyi. Piensen más en *Secret Weapons over Normandy* que en *IL-2*. Al principio tendremos aviones yanquis, soviéticos (esperamos que nos dejen despegar como tales: recoger el tren de aterrizaje en el aire es de nenitas occidentales) y alemanes, mientras que el enfrentamiento con Zeros y la Batalla de Inglaterra tendrán que esperar. La beta, en su estado actual, es incluso más adictiva que *WOT*, más rápida y directa, con una sensación arcade que... Digamos que si *WOT* es *Counter-Strike*, *Warplanes* eleva el ritmo a las cotas de un *Quake 3*. Añadiendo marcas de la casa como elementos destruibles individuales en los aviones y un motor físico estupendo que afecta a esa destrucción pormenorizada del aeroplano.

Aunque, poco a poco: "Lo que pasa es que nadie esperaba nada de nosotros con *WOT*, éramos un pequeño estudio eslavo y podíamos permitirnos empezar con humildad. *WOT* no era perfecto al principio, lo hemos construido paso a paso. Con *Warplanes* ya no tenemos ese lujo: ahora todos los medios miran con lupa lo que hacemos y los jugadores esperan la calidad jugable y tecnológica de *WOT* desde el minuto uno. Y en ello estamos", sentencia Kislyi con la franqueza de un tipo que, gracias al cielo, todavía no tiene implementadas las barreras PR de los diseñadores de editoras tradicionales.

De *Warships* aún no han querido desvelar mucho. Sabemos que la división entre clases se mantendrá, así como ciertas licencias históricas y, a la pregunta directa de si hibridará controles a lo *Battlestation* (básicamente, si al lanzar cazas desde un portaviones tomaremos el control de los mismos) responde que no, que se considerarán un arma: el capitán apunta a dónde quiere que ataquen y ellos harán el resto. En esa misma ronda de preguntas había preocupación por los mapas, con un periodista italiano muy

INFORMACIÓN

FORMATO: PC
COMPAÑÍA: Wargaming.net
DESARROLLADOR: Wargaming.net

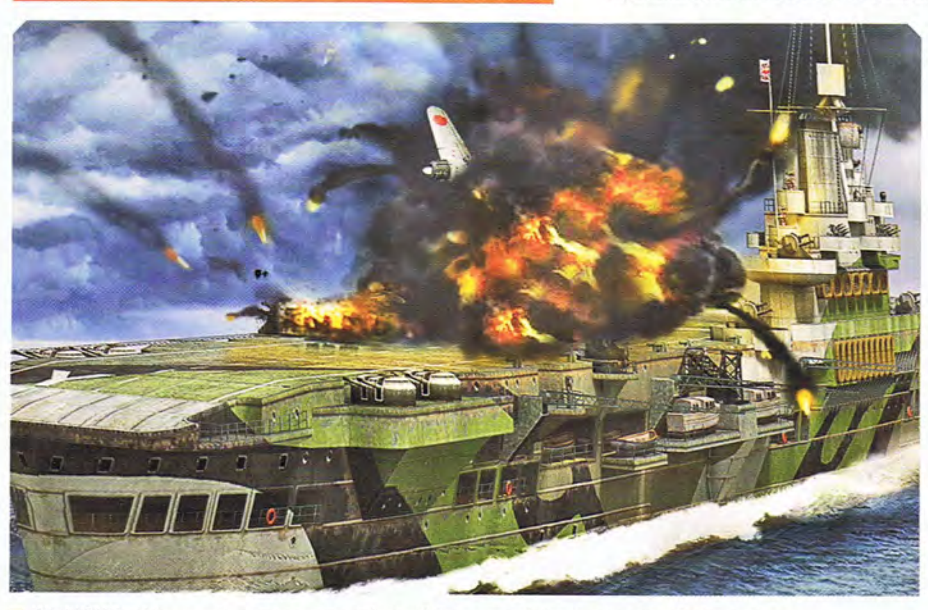
¡CAJAS NO! ¡VIVA EL F2P!

"Nunca nos pasaremos a un modelo de soporte físico o de suscripción", remacha Kislyi sobre el free-to-play. "No lo veo justo. Nuestro modelo no nos permite engañar a los jugadores. El juego es gratuito. Si lo descargas y lo instalas no tienes ningún tipo de conexión emocional con nosotros porque te hayas dejado 60 euros en el título. No hay manera de que nos des dinero por adelantado, sin probar el juego, sin asegurarte de que realmente te gusta".

Es un argumento demoledor, y plantea un futuro muy distitnto en el que Kislyi cree que solo unas cuantas franquicias sobrevivirán en formato físico. "Conozco ese sector y te digo que a día de hoy es casi imposible que un desarrollador independiente de tamaño medio pueda ganar dinero con un producto físico", asegura. "Sí, a veces se produce un milagro, pero en general es un modelo sin futuro".



El éxito de *Tanks* y la filosofía de reinversión constante es lo que ha permitido a Wargaming.net expandir la marca con títulos como *Warplanes*: más experiencias, mismo estándar de calidad.



World Of Warships apunta a un esquema más metódico y estratégico (por nosotros fetén) que los otros dos, permitiendo un juego más profundo y con controles más avanzados gracias a su ritmo.

preocupado por los mapas porque "¡es agua!". Sí, con islas, costas, y lo que se te ocurra, aunque Kislyi le confirmó que al menos un mapa será solo agua. Que por nosotros genial. La otra promesa es que cada buque tendrá más sistemas individuales y roles más diferenciados en las clases. También, evidentemente, un ritmo más lento.

"Será una experiencia única", dice Kislyi sobre la convergencia,"en la que tendremos estos tres juegos con sus diferentes propuestas compartiendo puntos de experiencia entre ellos. Todo lo que ganes lo podrás distribuir entre los títulos. Y están pensados para ofrecer cosas distintas. Puedes jugar una batalla de tanques antes de ir a currar, echar un par de combates aéreos durante el almuerzo y emplear esas tardes de domingo en las que no te apetece nada frenético para echar una relajante batalla naval". Esto le dará una estructura unificada al estilo de lo que está haciendo Blizzard con Battle.net pero llevado un paso más allá, para poder gestionar todo lo relativo a los tres juegos y sus funciones sociales y configuraciones desde un único sitio. Como todo en Wargaming.net, la idea es hacerlo evolucionar en algo que nos provoca agradables sensaciones pélvicas: "El segundo nivel de integración estará dirigido a los clanes y a la sensación de guerra total", sugiere Kislyi. "Todavía no es algo definitivo, pero la idea es que si un clan ataca con tanques un mapa en Moscú, vendrá precedido por un combate aéreo. Mi clan, o un clan aliado, peleará por la superioridad aérea y, si ganamos, tendremos bonos en la batalla terrestre, ya sea en forma de bombardeos o de reconocimiento aéreo que nos permita ver una zona del mapa durante medio minuto. Pasa lo mismo con la guerra naval, más estratégica, donde las victorias asegurarían apoyo de sus baterías durante la batalla. Y esto es solo el primer paso".

Es algo que llevamos soñando desde hace décadas: el juego de guerra sin límites. Si lo que están haciendo con *Warplanes* y lo que ya han conseguido con *World Of Tanks* sigue esta progresión, podemos izar la bandera blanca y rendirnos a la guerra según Wargaming.net. Porque sí, la guerra a veces cambia.



Fundador **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **ANTONIO ASENSIO MOSBAH**

Presidente de la Comisión Ejecutiva **JUAN LLOPART**
Director General **CONRADO CARNAL**
Director Editorial y de Comunicación **MIGUEL ÁNGEL LISO**

Directora del Área de Revistas **MARTA ARIÑO**
Director del Área de Desarrollo de Negocio **PABLO SAN JOSÉ**
Directora del Área Comercial Nacional de Prensa **MARTA BILBAO**
Director del Área de Libros **ROMÁN DE VICENTE**
Directores del Área de Prensa y Plantas de Impresión **JOAN ALEGRE** y **ENRIQUE SIMARRO**
Director de Área de Recursos Humanos **DAVID CASANOVAS**

REDACCIÓN
Director **MARCOS GARCÍA REINOSO**
Director de Arte **KOLDO GUINEA HERRÁN**
Redactor Jefe **BRUNO SOL NIETO**
Redacción **ANA MÁRQUEZ SALAS**
Colaboradores
PAZ BORIS, ESTEFANÍA CONDE, PEDRO BERRUEZO, JAVI SÁNCHEZ, BRUNO LOUVIERS, LÁZARO FERNÁNDEZ, ADONÍAS

Sistemas Informáticos **JAVIER RODRÍGUEZ**

C/ORDUÑA, 3, 28034 MADRID
TEL: 91 586 33 00
GAMES@GRUPOZETA.ES

ÁREA DE REVISTAS
Director Adjunto de Área **CARLOS RAMOS**
Director de Desarrollo **CARLOS SILGADO**
Director de Producción **JAVIER BELLVER**
Jefe de Producción **JORGE BARAZÓN**
Responsable de Marketing **FERNANDO VALLARINO**

SUSCRIPCIONES, NÚMEROS ATRASADOS Y ATENCIÓN AL LECTOR
902 05 04 45 DE 9 A 14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Centro **JULIÁN POVEDA**
Director de Publicidad Cataluña **FRANCISCO BLANCO**
Coordinación de Publicidad **CELIA SÁNCHEZ, ISABEL MARTÍN**

DELEGACIONES EN ESPAÑA

CENTRO: LUIS RODRÍGUEZ, Mª JOSÉ MARTÍNEZ, JOSÉ MARÍA HIDALGO. C/Orduña, 3, 28034 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: JAVIER SOLER, VERÓNICA BOADA. C/ Consell de Cent, 425, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: JOSÉ LÓPEZ, VICENTE CAUSERÁ. Embajador Vich, 3, 2º D. 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: GESMEDIOS&ASOCIADOS, S.C. Asunción, 76-4º Izqda. 41011 SEVILLA 95 4275372-616939770. mortiz@zetasur.com
Norte: JESUS Mª MATUTE. Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO. Tel 653 904 482.
Galicia: ESTÍBALIZ RODRÍGUEZ. Avenida Camelias, 17 - 19, 36202 Vigo Tel: 986 41 69 77
Aragón: JOSÉ MANUEL HERNÁNDEZ. Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00

INTERNACIONAL:
DIRECTORA DE PUBLICIDAD INTERNACIONAL: Gema arcas +34 91 586 36 31 *gema.arcas@zetagestion.com*
EJECUTIVA COMERCIAL: Andreea MANGAR +34 91 586 36 32 *andreeam@zetagestion.com*
ITALIA - Studio Villa SRL: Carla VILLA/+39 02.311.662- *carla@studiovilla.com*; **FRANCIA / BÉLGICA** - Infopac SA: Jean-Charles ABEILLE/+33 146.43.16.30- *jcabeille@infopac.fr*; **HOLANDA** - Infopac NL- Tatjana KRISHNADATH/+31 348.444.636- *Infopac.nl@media-networks.nl*; **REINO UNIDO** - GCA: Greg CORBETT/+44 207.730.60.33- *greg@gca-international.uk*; **SUIZA** - Adnative SA: Philippe GIRARDOT/+41 227 96 46 26- *philippe.girardot@adnative.net*; **ALEMANIA** - BCN: Tanja SCHRADER/+49 899.250.3532- *tanja.schrader@burda.com*; **PORTUGAL** - Ilimitada Publicidade: Paulo ANDRADE/+35 121.385.35.45- *pandrade@ilimitadapub.com*; **GRECIA** - Publicitas Hellas S.A: Sophie PAPAPOLYZOU/+30 2111.060.300- *sophie.papapolyzou@publicitas.gr*; **EEUU** - Publicitas USA: Howard MOORE/+1 212.330.07.34- *hmoore@publicitas.com*; **INDIA** - Mediascope Publicitas: Srinivas IYER/ +91 22 2283 5755- *srinivas.iyer@media-scope.com*; **JAPON** - Pacific Business: Mayumi KAI/+81 336.61.61.38- *pbi2010@gol.com*; **BRASIL** - Altina Media: Olivier CAPOULADE/+55 1194.989.444- *ocapoulade@altinamedia.com*

IMPRESIÓN: Rotocobrhi, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: GDE Revistas, S.L.
Parque Empresarial, Calle de la Agricultura, D-10
11407 Jerez de la Frontera, Cádiz. Tel. 902 548 999

DEPÓSITO LEGAL: B-9134-2012
PRINTED IN SPAIN

GAMESTM
es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**





Formulario Iniciativa-112002: Completo
Adenda de la adenda del archivo personal:

Una última cosa:



Felicidades… monstruo.

Próxima prueba: principios de enero_